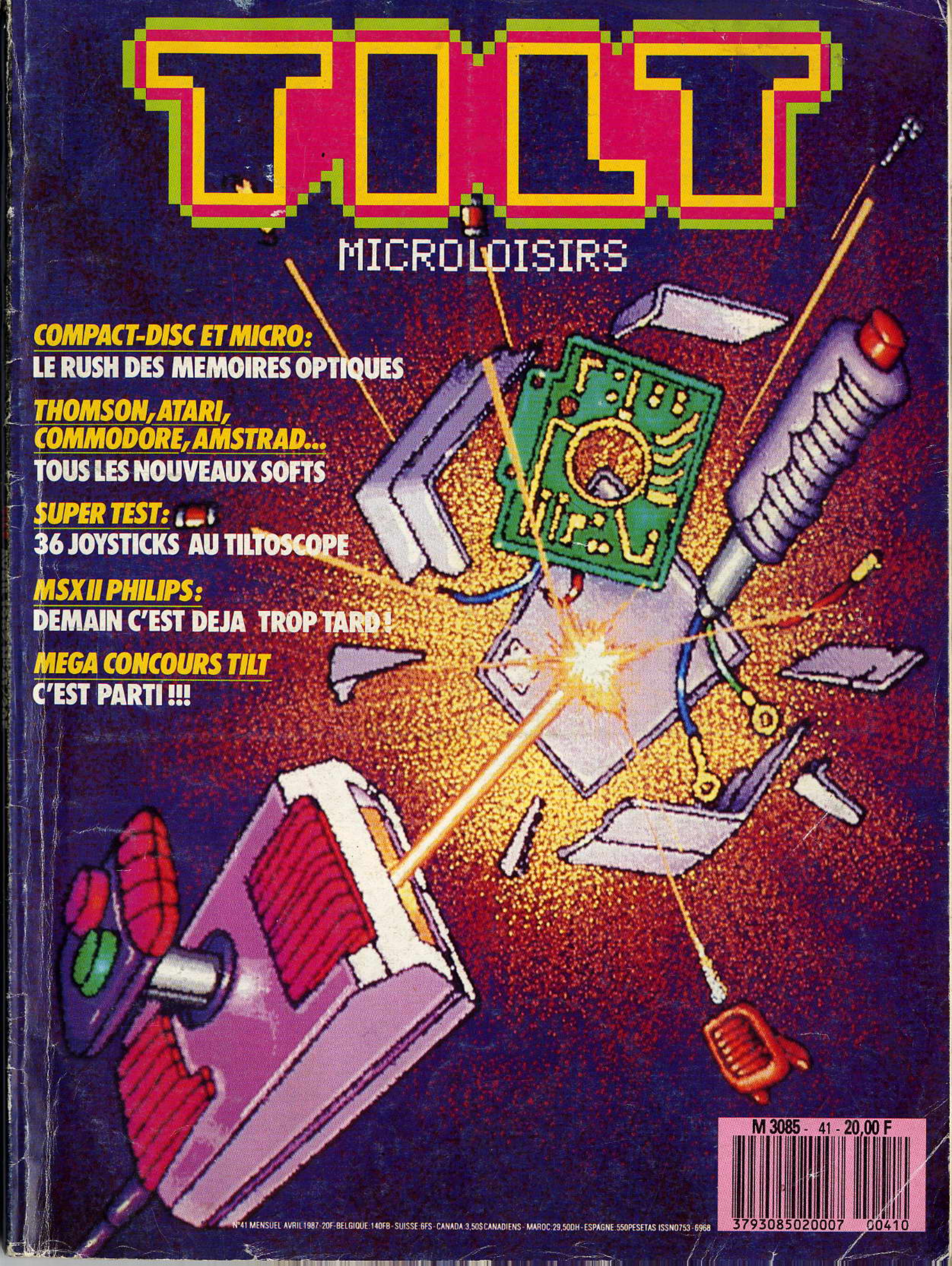


N°41 MENSUEL AVRIL 1987-20F-BELGIQUE:140FB-SUISSE:6FS-CANADA:3,50$ CANADIENS-MAROC:29,50DH-ESPAGNE:550PESETAS ISSN0753-6968

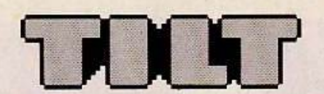

ATARI·ST
AMSTRAD
TAITO
COIN-OP
COMMODORE
SPECTRUM
TAITO
COIN-OP
ARKANOID
Licensed from © Taito Corp. 1986.
Programmed for Amstrad, Spectrum,
Commodore, Atari by Imagine Software
Imagine
...the name of the game
GOLDEN
COIN-OP
Hot Shot
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUS
TEL 93 42 71 45

ERRATUM

Chers lecteurs
Suite à une baisse de Prix
de dernière minute de la
Gamme ATARI, à l'approche
du Sicob les magasins présents
dans ce numéro de Tilt n'ont
pu tous rectifiés leurs prix sur
leurs Publicités !...

APPELEZ-LES *
AVANT DE COMMANDER...
DE BONNES NOUVELLES
VOUS ATTENDENT

* A.M.I.E/COCONUT/DIGIT CENTER/EDEN COMPUTER/ELECTRON/ESPACE MICRO/HITLAND/INFOMANIE/
J.B.G./MICROSTORY/RUN INFORMATIQUE/VIDEOSHOP



N° 41 AVRIL 1987

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Rédactrices en chef adjointes : Anne-Sophie Dreyfus, Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Chef de rubrique : Nathalie Meistermann
Rédaction : Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro : Eric Cabéria, Loïc Chauvin, Nicolas Costes, Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Guillaume Murat, Jean-Loup Renault, Armel Roubeix, Laurent Schwartz, C. Sotiropoulos, Jérôme Tesseyre, Patrick Verpeaux, Charles Villoutreix.
Premier maquettiste : Gérard Lavoir.
Maquette : Christine Gourdal
Secrétariat : Catherine Van-Cauwenberghe

PUBLICITÉ
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chefs de publicité : Claire Vesine, Anne Pastel
Exécution : Chantal Renault
Assistante : Brigitte Bessette

ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Ventes : SOC. Philippe Brunie, 24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.
Tél. vert : 05.21.32.07 (gratuit)
Abonnements : Catherine Innocenti, Anne-Dominique Lancelin
Tél. : (16) 1 60.65.45.54.
France : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 198 F (dont TVA 4 %)
Étranger : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 285 F (train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
Réalisation : Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Président-Directeur général : Antoine de Clermont-Tonnerre
Directeur délégué : Jean-Pierre Roger

Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (prix unitaire : 70 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat à l'ordre de : TILT) adressé à :
Tilt : 30, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort.
Tél. : (1) 43.75.99.94 (prochainement : (1) 43.96.13.33)
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Télex : 643932 Edimondi
Tirage de ce numéro : 110 000 ex.

OJD 1985

BVP Bureau de Vérification de la Publicité

Code des prix utilisé dans Tilt : A = moins de 100 F B = 100 à 200 F C = 200 à 300 F D = 300 à 400 F E = 400 à 500 F F = plus de 500 F.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté en pages 3&4 ainsi qu'un encart publicitaire folioté I&II entre les pages 4&5.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 2e trimestre 1987 - Photocomposition et photogravure : IMMA, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

MEGA CON

Tous les jackpots se ressemblent mais celui-ci est pourtant bien particulier, en effet... Il n'est pas du tout ALEATOIRE !
Votre but dans ce nouveau concours offert par TILT sera d'en découvrir le fonctionnement. Les cylindres paraissent semblables tout en étant différents et tournent d'une façon qui inquièterait sûrement tout directeur de casino.
Ce concours continuera dans les deux prochains TILT et vous apportera à chaque fois de nouveaux enseignements sur cette machine peu banale.
Celle que vous avez sous les yeux a été manipulée une fois, elle le sera



ORDINATEUR MSX VG 8020, ATARI 520 ST.

• INSCRIVEZ LES 6 LETTRES CORRESPONDANT AUX 6 LOGOS
QUI APPARAÎTRONT D'APRÈS VOUS EN LIGNE CENTRALE LORS DU 4ème TIRAGE DU JACK POT TILT

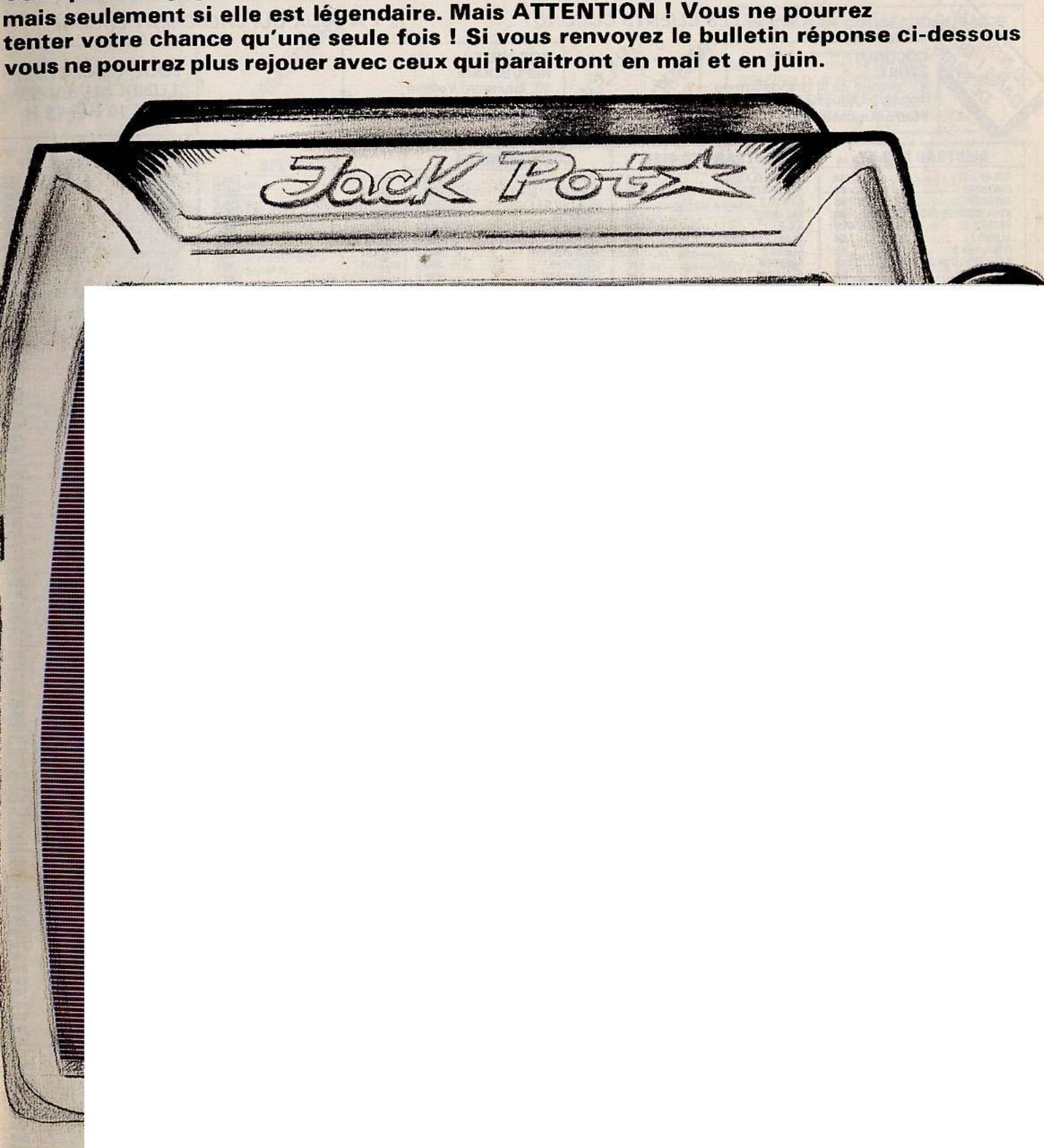
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

(TABLEAU DE CORRESPONDANCE)

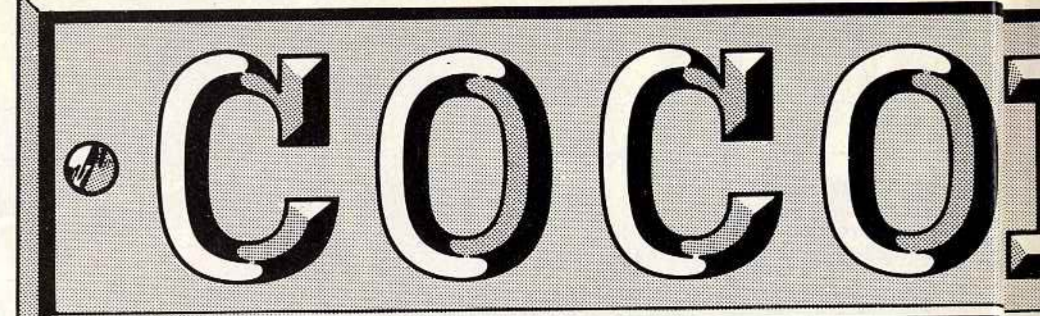
LOGO Z	LOGO X	LOGO W	LOGO V	LOGO T	LOGO S	LOGO R	LOGO Q	LOGO P	LOGO N
TILT	HONDA	AMSTRAD						FUN	ACTIVISION
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

COURS TILT

une nouvelle fois dans le numéro de Mai et encore de Juin... donc trois fois au total.
La question qui vous permettra de gagner ce concours est simple :
Que retrouverait-t-on sur la ligne centrale de ce Jackpot TILT
si on manipulait la machine une quatrième fois ?
Vous pourrez gagner soit par votre perspicacité ou bien votre chance...
mais seulement si elle est légendaire. Mais ATTENTION ! Vous ne pourrez
tenter votre chance qu'une seule fois ! Si vous renvoyez le bulletin réponse ci-dessous
vous ne pourrez plus rejouer avec ceux qui paraitront en mai et en juin.







IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

AU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS Ø **45.01.67.28**
Métro Argentine

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
Métro Oberkampf

TOUS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H

AMSTRAD CPC K7

MULTIFACE 2	570 K
ACE OF ACES	89
ARKANOID	89
ANNALS OF ROME	140
AVENGER	95
ACROJET	89
AVENTURES DE JACK BURTON	95
BALL BREAKER	85
BOMBJACK 2	89
BATTLEFIELD IN GERMANY	140
CRYSTAL CASTLE	89
COBRA	85
CAMELOT WARRIOR	95
CAULDRON 2	79
DRAGON'S LAIR 2	95
DEEPSTRIKE	89
DRAGON'S LAIR	89
DAMBUSTERS	99
EAGLES NEST	110
ELEVATOR ACTION	89
ELITE FRANÇAIS	190
FUTURE KNIGHT	89
GREAT ESCAPE	89
GAUNTLET	95
DEEPER DUNGEONS : EXT. GAUNTLE	69
GRAND PRIX 500 CC	135
GHOST'N GOBLINS	78
GREEN BERET	75
HEAD OVER HEELS	89
HIT PACK	95
HIT PACK 6	95
HACKER 2	110
INDOOR SPORTS	99
INFILTRATOR	95
JAIL BREAK	95
KONAMI COIN OP HITS	90
LEGIONS OF DEATH	95
LE CASSE SU SIECLE	140
LES PASSAGERS DU VENT	290
LES LAUREATS	145
LIGHTFORCE	85
LEADER BOARD	85
MARTIONOIDS	99
MERCENARY	99
MURDER OFF MIAMI	89
MARBLE MADNESS CONST. KIT	120
MEURTRES S/ATLANTIQUE	199
NEMESIS	85
PACK LORICIEL N.1	145
PACK LORICIEL N.2	145
PACK LORICEL N.3	145
RANARAMA	89
STAR RAIDERS 2	95
SCALEXTRIC	99
SABOTEUR 2	89
SENTINEL	95
STRYFE	130
SUPERCYCLE	95
SHOCKWAY RIDER	95
SYGMA 7	89
SHORT CIRCUIT	89
SHAOLIN'S ROAD	89
SILENT SERVICE	88
STARGLIDER	170
STARSTRIKE 2	92
STRIKE FORCE HARRIER	88
TERROR OF THE DEEP	99
TENEBRES	99
THANATOS	89
TRIVIAL PURSUIT	175
TRAILBLAZER	88
TEMPEST	95
TOMAHAWK	94
THEY SOLD A MILLION 3	99
VOLLEYBALL	160
WARLOCK	95
WINTER GAMES	90
XEVIOUS	89
YIE AR KUNG FU 2	89
3D GRAND PRIX	88
NINJA	59

AMSTRAD CPC DISK

ACE OF ACES	145
ASPHALT	165
ARKANOID	145
ACROJET	145
AIR COMBAT EMULATOR	169
ANNALS OF ROME	180
AVENGER	132
ATTENTAT	140
BOMBJACK 2	139
BATTLEFIELD IN GERMANY	190
BOB WINNER	169
CRISTAL BLEU	195
COBRA	139
CAMELOT WARRIOR	160
COLOSSUS CHESS 4	180
DEEP STRIKE	169
DRAGON'S LAIR	145
DRAGON'S LAIR 2	145
EAGLES NEST	149
ELITE FRANÇAIS	270
FER ET FLAMME	245
FUTURE KNIGHT	145
GREAT ESCAPE	139
GAUNTLET	145
DEEPERS DUNGEONS EXT.GAUNTLET	99
GRAND PRIX 500 CC	169
HEAD OVER HEELS	145
H.M.S. COBRA	299
HIT PACK	140
HIT PACK 6	140
IKARI WARRIOR	139
INFILTRATOR	139
JAIL BREAK	145
KORONIS RIFT	169
KONAMI COIN OP HITS	145
LEU VENT	260
LES PASSAGERS DU VENT 2	290
LES AVANTURES DE JACK BURTON	145
LE PACTE	210
MERCENARY COMPENDIUM	199
MEURTRE A GRANDE VITESSE	210
NEMESIS	149
PACK LORICIEL N.1	179
PACK LORICIEL N.2	179
PACK LORICIEL N.3	179
RANARAMA	145
SCALEXTRIC	145
STAR RAIDERS 2	145
SABOTEUR 2	145
STRIKE FORCE COBRA	149
SENTINEL	145
SUPERCYCLE	139
SHOCKWAY RIDER	149
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	149
SIGMA 7	139
STRYFE	190
SHORT CIRCUIT	149
STRIKE FORCE HARRIER	139
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	149
SILENT SERVICE	139
STARGLIDER	230
STARSTRIKE 2	169
SRAM 2	240
TERRORS OF THE DEEP	149
TENEBRES	145
THE PAWN (6128)	199
TEMPEST	169
TOMAHAWK	145
THEY SOLD A MILLION 3	145
VOLLEYBALL	190
WARLOCK	140
WINTER GAMES	145
XEVIOUS	139
YIE AR KUNG FU 2	149
3D GRAND PRIX	140

COMMODORE 64

POWER CARTRIDGE	470 K
SCENARIOS POUR FLIGHT SIMULATOR 2 DU N.1 AU N.6 L'UNITE	350 D
PHANTASIE 2	460 D
CHESSMASTER 2000	450 D
GULF STRIKE	390 D
WERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO	320 D
LEGIONNAIRE	460 D
ARKANOID	89 C
ARKANOID	135 D
AUSTERLITZ	150 C
AUSTERLITZ	190 D
ACE OF ACES	99 C
ACE OF ACES	149 D
ACROJET	95 C
ACROJET	149 D
AVENGER	160 D
BOMBJACK 2	89 C
BOMBJACK 2	149 D
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	99 C
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	149 D
BARD'S TALES	195 D
BALLBLAZER	95 C
CHOLO	130 C
CHOLO	170 D
COBRA	89 C
COBRA	145 D
CHAMPIONSHIP WRESTLING	95 C
CAULDRON 2	85 C
DECEPTOR	95 C
DELTA	110 C
DELTA	160 D
DAME SCANNER	180 C
DESTROYER	145 D
DRAGON'S LAIR	99 C
DRAGON'S LAIR	149 D
DRAGON'S LAIR 2	99 C
DRAGON'S LAIR 2	149 D
ELEVATOR ACTION	89 C
ELITE	135 C
ELITE	195 D
FIRE TRACK	99 C
FIRE TRACK	149 D
FIELD OF FIRE	95 C
FIELD OF FIRE	145 D
FOOTBALLER OF THE YEAR	110 C
FOOTBALLER OF THE YEAR	169 D
FUTURE KNIGHT	89 C
FUTURE KNIGHT	160 D
FLIGHT SIMULATOR II N. FR.	570 D
GREAT ESCAPE	89 C
GREAT ESCAPE	129 D
GRAND PRIX 500 CC	140 C
GRAND PRIX 500 CC	190 D
GAME MARKER	140 C
GUNSHIP	140 C
GUNSHIP	190 D
GAUNTLET	89 C
GAUNTLET	145 D
DEEPER DUNGEONS EXT. GAUNTLET	69 C
DEEPER DUNGEONS	89 D
GALVAN	89 C
GHOST AND GOBLINS	95 C
GHOST AND GOBLINS	145 D
GREEN BERET	89 C
HEAD OVER HEELS	89 C
HEAD OVER HEELS	129 D
HIT PACK	95 C
HIT PACK	145 D
HIT PACK 6	95 C
HIT PACK 6	145 D
HOWARD THE DUCK	110 C
HOWARD THE DUCK	169 D
HACKER 2	99 C
HACKER 2	175 D
INFILTRATOR	99 C
INFILTRATOR	149 D
JAIL BREAK	95 C
JAIL BREAK	145 D
KET TRILOGY	89 C
KET TRILOGY	129 D
LA GESTE D'ARTILLAC	240 D
LIGHTFORCE	99 C
LIGHTFORCE	149 D
LABYRINTH	120 C
LABYRINTH	160 D
LES AVENTURES DE JACK BURTON	120 C
LES AVENTURES DE JACK BURTON	160 D
LEADER BOARD	95 C
LEADER BOARD	145 D
MURDER OFF MIAMI	95 C
MURDER OFF MIAMI	145 D
MARBLE MADNESS	99 C
MERCENARY COMPENDIUM	149 C
MERCENARY COMPENDIUM	180 D
MEUTRE A GDE VITESSE	190 C
MEUTRE A GDE VITESSE	230 D
MUSIC SYSTEM	195 C/D
NEMESIS	95 C
NEMESIS	149 D
PORTAL	290 D
RANARAMA	99 C
RANARAMA	149 D
ROMULUS	110 C
SHOCKWAY RIDER	89 C
SHOCKWAY RIDER	139 D
STAR RAIDERS 2	99 C
STAR RAIDERS 2	149 D
SAILING	120 C
SAILING	160 D
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	99 C
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	145 D
SHORT CIRCUIT	89 C
SHORT CIRCUIT	145 D
SUPER HUEY 2	95 C
SUPER HUEY 2	145 D
STARGLIDER	160 C
STARGLIDER	190 D
SHANGAI	110 C
SHANGAI	180 D
SPACE HARRIER	99 C
SPACE HARRIER	149 D
SUPER CYCLE	99 C
SUPER CYCLE	149 D
SILENT SERVICE	95 C
SILENT SERVICE	145 D
THANATOS	89 C
THANATOS	129 D
TAG TEAM WRESTLING/KARATE CHAMP	95 C
TAG TEAM W./KARATE CH.	145 D
TERRORS OF THE DEEP	99 C
TERRORS OF THE DEEP	145 D
TWO ON TWO BASKETBALL	110 C
TWO ON TWO BASKETBALL	180 D
TRIVIAL PURSUIT FRANÇAIS	190 C
TRIVIAL PURSUIT FRANÇAIS	270 D
TOMAHAWK	99 C
TOMAHAWK	169 D
TRAILBLAZER	95 C
TRAILBLAZER	145 D
THE PAWN	199 D
THEY SOLD A MILLION 3	110 C
THEY SOLD A MILLION 3	145 D
VIETNAM	99 C
VIETNAM	149 D
WORLD GAMESMOVIE MONSTER	120 C
WORLD GAMES	145 D
YIE AR KUNG FU 2	99 C
10TH FRAME	95 C
10TH FRAME	145 D
AVENGER	69 C
ALLEYKAT	69 C
BAZOOKA BILL	69 C
CAPTURED	69 C
DANTES INFERNO	69 C
INFOFROID	69 C
KETTLE	69 C
RETURN TO OZ	69 C
XENO	69 C
MARBLE MADNESS	139 D
JUPITER LANDER	59 K
RADAR RAT RACE	59 K
LAZARIAN	59 K
OMEGA RACE	59 K

ATARI 520/1040 STF

ARTICFOX	395
ART DIRECTOR	560
ARENA	325
BASIC G.F.A.	495
BLACK CAULDRON	390
BRATACCAS	320
BRIDGE 4.0	300
BORROWED TIME	250
CHECKMATE	195
COMPILATEUR G.F.A.	450
CHAMPIONSHIP WRESTLING	245
CAD 3 D	450
CALCOMAT TABLEUR FR	450
CHESS PSION	320
DAMES 3D	190
DEEP SPACE	370
DATAMAT ST	450
D.E.G.A.S.	375
EDEN BLUES	195
EZ TRACKS STUDIO 20 PISTES	950
EASY DRAW	950
FIRST SHAPES	450
FIRE BLASTER	250
FLIGHT SIMULATOR II Not Fr	430
GLF FOOTBALL	245
GATO	290
HARRIER STRIKE MISSION	590
HACKER 2	255
HACKER	250
JEWELS OF DARKNESS	190
KARATE MASTER	190
KARATE KID 2	240
KING QUEST 2	295
K. SEKA. ASSEMBLEUR	465
LES PASSAGERS DU VENT	260
LES PASSAGERS DU VENT 2	260
LITTLE COMPUTER PEOPLE	290
LEADER BOARD	245
MGT	195
MACADAM BUMPER	290
MEAN 18	430
MERCENARY COMPENDIUM FR	245
MINDSHADOW	250
NINJA	140
PLUTOS	190
PHANTASIE	460
PHANTASIE 2	390
PAINTWORKS	320
PLUS PAINT ST	395
PRINT MASTER	400
PAWN	225
QUASAR	220
SHUTTLE 2	245
SOUNDWAVE 8	2990
S.D.I.	490
SKYFOX	345
STAR RAIDERS	350
STRIKE FORCE HARRIER	245
SPACE PILOT	180
SUPER CYCLE	290
SUPER TENNIS	280
SHANGAI	245
STARFLEET 1	690
STRIP POKER	240
SUPER HUEY	240
STAR GLIDER	245
SILENT SERVICE	245
TRAILBLAZER	245
TYPHOON	195
TEE UP	195
TURBO GT	180
THAI BOXING	180
TWO ON TWO BASKETBALL	350
TERRESTRIAL ENCOUNTER	170
TIME BLAST	140
TASS TIMES	245
TEXTOMAT	450
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	340
WANDERER	220
WINTER GAMES	245
WORLD GAMES	245
10th FRAME	245

NUT



ISTRAD APPLE ATARI COMMODORE IBM MSX ORIC SINCLAIR THOMSON

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de : COCONUT
Frais de port 20 F
RÉSERVATION POSSIBLE PAR TÉLÉPHONE
DES SPÉCIALISTES
UN CLUB (MOINS 10 %)

ATARI XL/XE	
TARI ACES	99 C
ZTEC	120 C
RCADE CLASSICS	95 C
IRWOLF	95 C
OULDERDASH CONST. KIT	110 C
OULDERDASH CONST. KIT	180 D
RUCE LEE	99 C
OLOSSUS CHESS 4.0	120 C
OLOSSUS CHESS 4.0	160 D
HESSMASTER 2000	450 D
LIGHT NIGHT	95 C
LIGHT NIGHT	145 D
OOTBALL MANAGER	139 C
IGHTER PILOT	95 C
LIGHT SIMULATOR II Not Fr	575 D
AUNTLET	95 C
AUNTLET	145 D
REEN BERET	95 C
OONIES	95 C
HOSTBUSTERS	120 C
ARDBALL	95 C
ACKER	95 C
NTERNATIONAL KARATE	90 C
NTERNATIONAL KARATE	149 D
NIGHT OF THE DESERT	145 D
ENNEDY APPROACH	144 C/D
EADER BOARD	95 C
EADER BOARD	169 D
IERCENARY COMPENDIUM	160 C
IERCENARY COMPENDIUM	190 D
INJA	69 C
HANTOM	89 C
HANTOM	129 D
LATFORM PERFECTION	99 C
OLAR PIERRE	120 C
OLAR PIERRE	180 D
AID OVER MOSCOU	120 C
AID OVER MOSCOU	150 D
PINDIZZY	120 C
PINDIZZY	169 D
MASH HITS VOL. 7	95 C
MASH HITS VOL. 7	145 D
PITFIRE 40	110 C
PITFIRE 40	160 D
HOOT EM UP	99 C
OLO FLIGHT 2	110 C
OLO FLIGHT 2	160 D
ILENT SERVICE	95 C
ILENT SERVICE	145 D
PY V SPY II	95 C
PY V SPY II	145 D
UPER ZAXXON	95 C
UMMER GAMES (epyx)	180 D
WIN PACK 1	95 C
WIN PACK 2	95 C
OMAHAWK	110 C
RAILBLAZER	95 C
RAILBLAZER	145 D
GERS IN THE SNOW	145 D
LTIMA 4	145 D
IETNAM	169 D
HO DARES WIN 2	99 C
HO DARES WIN 2	145 D
ARRIORS OF RAS	95 C
ORRO	95 C

SPECTRUM	
ARKANOID	89
ALIENS 2	110
ANNALS OF ROME	140
AVENGER	89
ASTERIX	99
BOMJACK 2	99
BATTLEFIELD GERMANY	140
BOBBY BEARING	90
COBRA	79
CAMELOT WARRIORS	99
COLOSSUS CHESS 4	110
CAULDRON 2	79
DEEPSTRIKE	110
DRUID	95
DRAGON'S LAIR	99
DRAGON'S LAIR 2	99
ENDURO RACER	99
FIRESTORM	89
FUTUR KNIGHT	89
FAIRLIGHT 2	99
GAUNTLET	89
GHOST AND GOBLINS	99
HIT PACK	99
HIT PACK 6	99
HEAD OVER HEELS	89
HARRIER STRIKE FORCE	110
IMPOSSABALL	110
INDOOR SPORTS	89
INFILTRATOR	99
JAIL BREAK	89
JACK THE NIPPER	110
KRACKOUT	89
KNUCLE BUSTER	89
KONAMI'S COIN OP HITS	95
KAYLETH	89
LEGEND OF KAGE	99
LEADER BOARD	99
LIGHTFORCE	99
MARTIONOIDS	99
MARBLE MADNESS CONST. SET	140
NEMESIS	95
PSI 5 TRADING CO	120
PSI CHESS	149
STAR RAIDERS 2	99
SAILING	120
SWORD AND SORCERY	69
SIGMA 7	89
SHOCKWAY RIDER	99
SHORT CIRCUIT	89
STARGLIDER	170
STARSTRIKE 2	99
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	95
SILENT SERVICE	95
THRONE OF FIRE	89
THE PAWN	149
TOP GUN	99
TEMPEST	95
TRAILBLAZER	79
THEY SOLD A MILLION 3	99
THE WAY OF THE TIGER	89
WORL GAMES	89
UCHI MATA	99
XEVIOUS	89
XARQ	120
YIE AR KUNG-FU 2	95

THOMSON K7	
Précisez TO7/70 ou MO5	
AVENGER	145
AIR ATTACK	150
ANDROIDES	175
BACTRON	145
BARRY Mc GUIGAN'S BOXING	140
BEACH HEAD	189
CHOPLIFTER	290 K
COLISEUM	140
DIEUX DE LA GLISSE (MO6)	165
DOSSIER BOERHAAVE	145
DIEUX DU STADE	175
DIEUX DU STADE 2	175
ENTROPIE	145
FELONIES	180
GREEN BERET	145
GRAND PRIX 500 cc	169
H.M.S. COBRA (MO5/MO6)	290
HACKER	145
KID KIT	290
LES PASSAGERS DU VENT (MO6)	280
L'AFFAIRE SYDNEY	180
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	169
L'EVADE DU TAPIOCATRAZ	169
L'HERITAGE II	150
LA MINE AUX DIAMANTS	145
LAS VEGAS	195
MISSIONS EN RAFALE	145
MISSION DELTA	180
MONOPOLY	175
MEUTRE SUR L'ATLANTIQUE	195
RAID SUR LA MANCHE	145
SPINDIZZY	145
SAPIENS	165
SAPHIR	145
SORCERY	145
SUPER TENNIS	175
SORTILEGES	169
T.N.T.	149
VAMPIRE	169
VOL SOLO	185
WAY OF THE TIGER	140
X RAY	149
YIE AR KUNG FU 2	145
1789	175
PACK LORICIEL :	
PULSAR YETI ELIMINATOR	160

JOYSTICKS	
C64/ATARI/AMSTRAD/SPECTRUM :	
MOONRAKER	49
MOONRAKER AVEC DOUBLEUR	79
PHASER ONE	140
KONIX	150
THE BOSS	150
PRO 5000	170
PROFESSIONAL	210
THREE WAY WICO	320
C64/ATARI/SPECTRUM :	
QUICKSHOT 2	79
QUICKSHOT 2 TURBO	140

APPLE	
AUTODUEL	590
ARTICFOX	360
BLUE POWDER GREY SMOKE	490
BARATIN BLUES	250
CHAMPIONSHIP WRESLING	290
DON JUAN	250
EXCALIBUR QUEST	250
FAIAL	250
GLOBE TROTTER	250
HAWAI 1	250
LA CITE PERDUE	250
LE MUR DE BERLIN	250
LA JAVA DU PRIVE	250
LA GESTE DU BARDE	320
INFILTRATOR	390
JET	490
MARBLE MADNESS	350
MOEBIUS	520
NEWSROOM	395
PORTAL	390
PLEIN GAZ	250
SKYFOX	250
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
TWO ON TWO BASKETBALL	390
TRILOGY OF APSHAI	320
ULTIMA 3	490
WINTER GAMES	260

IBM	
ARSENE	990
ARCHON	390
ASTERIX	350
ART STUDIO	450
BASKETBALL	250
BOB WINNER	260
COMPUTER DIPLOMACY	650
CHESSMASTER 2000	550
CHAMPIONSHIP GOLF	550
DUNGEONS SYSTEME	290
FLIGHT SIMULATOR	690
GLF SLAM BRIDGE	250
GRAND SLAM BRIDGE	350
GATO	490
HACKER 2	224
INFILTRATOR	290
JET	665
KING QUEST III	490
LUNAR EXPLORER	350
LES PASSAGERS DU VENT	290
M.G.T.	250
NEWSROOM	750
PORTAL	350
PITSTOP 2	390
STAR FLIGHT	550
SPACE QUEST	350
SHANGAI	350
SILENT SERVICE	299
TERA	220
WILDERNESS	590
WORLD GAMES 380	
WORLD KARATE	346

MATERIEL	
ATARI :	
520 STF	3990
520 STF + MONITEUR MONO	4990
520 STF + COULEUR SC1224	6490
1040 STF + MONITEUR MONO	6990
1040 STF + COULEUR CM1	7990
1040 SRF + COULEUR SCI1224	8490
1040 STF + COULEUR CM2	8990
OFFRE BUREAUTIQUE	7990
OFFRE SCIENTIFIQUE	9990
MONITEURS ATARI :	
MONOCHROME SM 125	1590
COULEUR SC1224	2990
MONITEUR COULEURS PHILIPS :	
CM1	2490
CM2 (COULEUR + MONO + TTL)	3490
IMPRIMANTES :	
ATARI SMM804	1990
STAR NL10 + INTERFACE ST	3450
STAR NL10 + INTERFACE C64	3450
STAR NL10 + INTERFACE IBM	3990
INDRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	190
RUBAN ENCREUR SMM804	45
RUBAN ENCREUR NL10	79
POUR ATARI ST :	
DISQUE DUR 20 MEGA	4490
DISQUE SUPP. 1 MEGA	1990
EMULATEURS	N.C.
DIGITALISEUR MUSICAL HIPPO	2450
DIGITALISEUR VIDEO HIPPO	2450
SEQUENCER MIDI 20 PISTES	2490
10 DISQ 3.5" SF/DD	110
10 DISQ 3.5" DF/DD	180
BOITE RANGEMENT 50 DISQ	150
POUR AMSTRAD CPC :	
10 DISQ 3" DF/DD	240
POUR 64/ATARI XL/...	
10 DISQ 5"1/4 DF/DD	90
BOITE RANGEMENT 100 DISQ	150

COMITES D'ENTREPRISES :
NOUS CONSULTER.

PRIX ETUDIANTS.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES
NOUS CONSULTER
EXPEDITION SERNAM EXPRESS.
PAS D'EXPEDITION C.R.B.T.

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS

OUVEAUTÉS CHAQUE OUR PROVENANCE :
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA



BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris

NOM ____

ADRESSE ____

TÉL. ____

TITRES	PRIX

Participation au frais de port et d'emballage .... + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer ....
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).
PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ THOMSON ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM


sinclair
MEMOIRE MONSTRE
Mendès-France, M.C.

SPECTRUM 128 K+2 : UNE NOUVELLE PUISSANCE A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS.



.e nouveau ZX Spectrum + 2,
'est bien plus qu'une mémoire monstre.
C'est le dernier-né surdoué de la prestigieuse
amille Sinclair.
possède un véritable clavier machine, un lecteur de
assettes intégré, deux prises de joysticks, de superbes
apacités graphiques et une fabuleuse bibliothèque de
lus de 1000 jeux et programmes disponibles partout.
Nouveau ZX Spectrum + 2 : un monstre de puissance
un prix qui est loin d'être monstrueux :

1590 F TTC

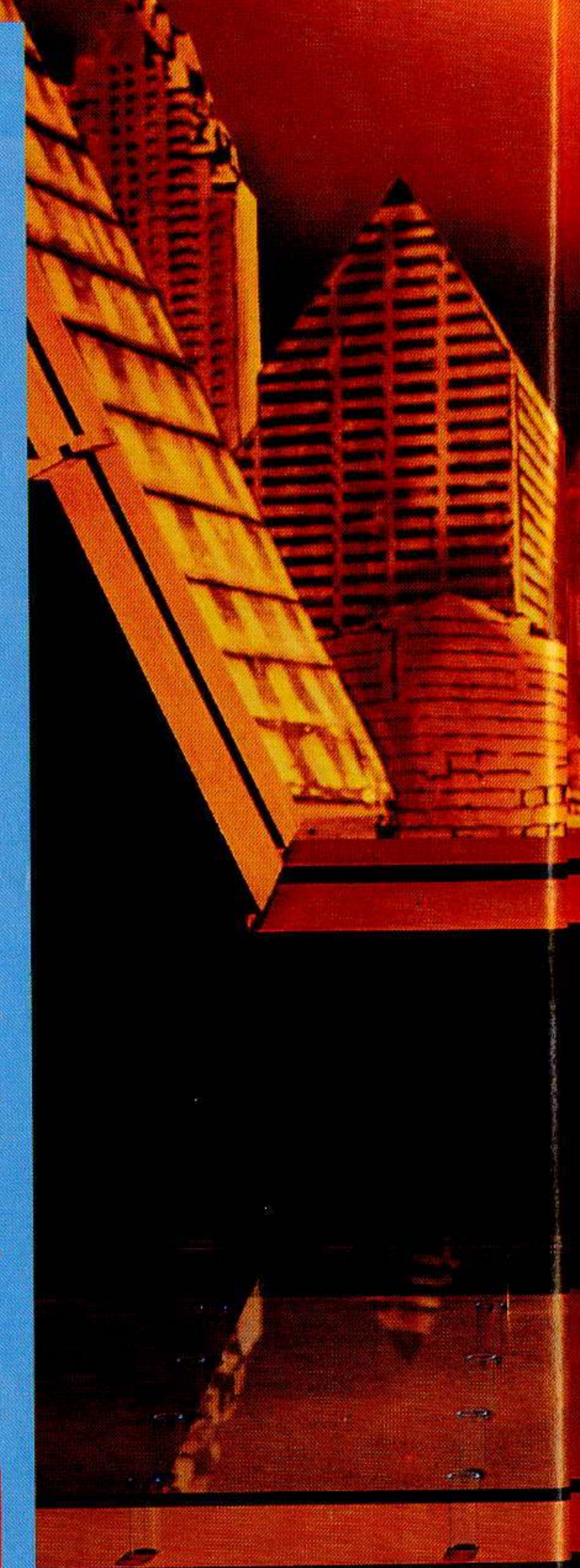
Prix généralement constaté.
Avec un joystick et 6 cassettes de jeux

PLAISIR MONSTRE

sinclair

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le Spectrum 128 K + 2.
Nom : ______
Adresse ______
______
Code postal |_|_|_|_|_| Ville ______
Renvoyer ce coupon à :
Sinclair France, BP 12 92312 Sèvres cedex

TI 41




FOIS LE FUTUR
Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 6128
Nom
Adresse
Code postal
Ville
Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs :
46.26.08.83
T1.41



COMMODORE 64 INCROYABLE !

ENSEMBLE GREMLIN — 115 F
+ AVENGER
+ FUTURE KNIGHT
+ TRAILBLAZER

HIT PACK 2 — 99/145 F
+ 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

ENSEMBLE LES LAUREATS (NF) — 175 F
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON
+ GREEN BERET

HIT PACK (NF) — 99/149 F
+ COMMANDO
+ BOMBJACK
+ AIR WOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

ALBUM MELBOURNE (NF) — 115/145 F
+ THE WAY OF EXPL FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ RED HAWK
+ STARION

KONAMIS GREATEST HITS (NF) — 95/145 F
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION 3 (NF) — 95/145 F
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

ARCADE ACTION (NF) — 99 F
+ SPY HUNTER
+ ZAXXON
+ BUCK ROGERS
+ TAPPER

PLATFORM PERFECTION (NF) — 99 F
+ ZORRO
+ BRUCE LEE
+ BOUNTY BOB ST BACK
+ GHOSTCHASER

SHOOT THEM UP (NF) — 99 F
+ SUPER ZAXXON
+ DROPZONE
+ BLUE MAX 2001
+ FORT APOCALYPSE

ARCADE CLASICS (NF) — 95 F
+ POLE POSITION
+ PAC MAN
+ DIG DUG
+ MR DO

THEY SOLD A MILLION 2 (NF) — 95/125 F
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (foot)

THEY SOLD A MILLION 1 (NF) — 95/125 F
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ THE STAFF OF KARNATH
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES!*

AU REVOIR MONTY (NF)	99/145 F
BATAILLON Commander (NF)	95/145 F
BLACK MAGIC (NF)	95/145 F
Champion Ship wrestling (NF)	95/145 F
DECEPTOR (NF)	95 F
DEEPER DUNGEONS (NF)	95/145 F
EXPRESS RAIDER (NF)	95/145 F
FIELDS OF FIRE (NF)	95/145 F
GUNSLINGER (NF)	95/145 F
HEAD OVER HEALS (NF)	89/125 F
HIT PACK 2 (NF)	99/125 F
IKARI WARRIOR (NF)	89/129 F
KILLED UNTIL DEAD (NF)	95 F
KRAKOUT (NF)	95/145 F
KNUCKLE BUSTER (NF)	95/145 F
KONAMIS GOLF (NF)	89/129 F
KWAH (RED HAWK 2) (NF)	95 F
GUNSHIP (NF)	95/145 F
MASTER OF UNIVERSE (NF)	95/145 F
SAIGON (NF)	145/ 95 F
SAMOURAI TRILOGY (NF)	95/145 F
SARACEN (NF)	95/145 F
THE SENTINEL (NF)	95 F
SWOLD SAMOURAI (NF)	95/145 F
SUPER HUEY 2 (NF)	95/145 F
TAG Team WRESTLING (NF)	95/145 F
TEMPLE OF TERROR (NF)	95/145 F
THE GREAT ESCAPE (NF)	89/129 F

HIT PARADE

ACE OF ACES (NF)	95/145 F
ACROJET (NF)	95/145 F
ARCHONOID (NF)	89/135 F
AVENGER (NF)	95/145 F
BOMBJACK 2 (NF)	89/129 F
BREAKTHRU (NF)	95/145 F
CAULDRON (NF)	79 F
CAULDRON 2 (NF)	89/129 F
COBRA (NF)	89/129 F
CRYSTAL CASTLE (NF)	95/145 F
DOUBLE TAKE (NF)	89/129 F
FIST 2 (NF)	95/129 F
FUTURE KNIGHT (NF)	95/145 F
GALVAN (NF)	89/129 F
GAUNTLET (NF)	95/145 F
JAILBREAK (NF)	95/145 F
KAYLETH (NF)	95/145 F
LEGEND OF KAGE (NF)	89/125 F
LEVIATHAN (NF)	95/145 F
YE AR KUNG FU II (NF)	89/129 F
HIGHLANDER (NF)	89/129 F
INFILTRATOR (NF)	95/145 F
KNIGHT GAMES (NF)	95/145 F
LEADER BOARD (NF)	95/145 F
MOVIE MONSTER (NF)	95/145 F
MUTANT (NF)	89/129 F
PAPER BOY (NF)	95/145 F
PARALLAX (NF)	89/129 F
RAMBO (NF)	85/139 F
SANXION (NF)	95/145 F
SCOOBY DOO (NF)	89/129 F
SCRABBLE (NF)	185 F

Les MICROMANES câblés savent tout !
Soyez branché micro 24h/24h
Tapez **FUNI** puis **MIC**
par le 3615

HIT PARADE

SILENT SERVICE (NF)	95/145 F
SKYFOX (NF)	95/125 F
SOLO FLIGHT 2 (NF)	95/145 F
SPACE HARRIER (NF)	89/129 F
STREET HAWK (NF)	89/129 F
SHORT CIRCUIT (NF)	89/129 F
STRIKE force harrier (NF)	95/145 F
SUMMER GAMES II (NF)	89/139 F
SUPERCYCLE (NF)	95/145 F
Superstar PING PONG (NF)	95/145 F
TARZAN (NF)	89/129 F
TENTH FRAME (NF)	95/145 F
TERRA CRESTA (NF)	89/129 F
THE GOONIES (NF)	89/139 F
TOP GUN (NF)	89/129 F
TRAILBLAZER (NF)	95/145 F
V!! (NF)	89 F
WINTER GAMES (NF)	89/139 F
WORLD GAMES (NF)	95/145 F
XEVIOUS (NF)	95/145 F

"SOLDES" C/D DEMENT! 35 F/49 F

ASYLUM (NF)
BEACH HEAD 2 (NF)
BOUNTY BOB str, back (NF)
BRUCE LEE (NF)
BUD BLITZ (NF)
DRAGON SKULL (NF)
ENTOMBED (NF)
FORT APOCALYPSE (NF)
KUNG FU MASTER NC
IMHOTEP
POLE POSITION (NF)
SUPERMAN (NF)
TIGERS IN THE SNOW
TIME TUNNEL (NF)
LEGEND of AMAZONE WOMEN (NF)
OUTLAWS

AMERICA CUP (NF)	95/145 F
ANTIRIAD (NF)	89/129 F
BATAILLE d'Angleterre (NF)	119 F
BATAILLE pour Midway (NF)	119 F
DESTROYERS (NF)	ND/145 F
DESERT FOX (NF)	89/139 F
ELECTROGLIDE (NF)	89/129 F
GHOST N GOBBELIN (NF)	95/145 F
GREAT ROAD RACE (NF)	95 F
GREEN BERET (NF)	89/129 F
HYPERSPORT	89 F
1942 (NF)	95/145 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF)	85/139 F
INTL KARATE (NF)	69 F
KENNEDY Approach (NF)	89/139 F.
JEUX sans FRONTIERES (NF)	89/129 F
KNIGHT of the DESERT	89/139 F
MIAMI VICE (NF)	89/129 F
MIG ALLEY ACE (NF)	89/149 F
NEXUS (NF)	95/145 F
PING PONG (NF)	89/125 F
PITSTOP 2 (NF)	89/139 F
RAID OVER MOSCOW (NF)	89/139 F
RESCUE on Fractalus (NF)	95/145 F
THAI BOXING (NF)	89/129 F
THEATRE EUROPE (NF)	110 F
THE WAY of exp fist (NF)	85 F
CHI MATA JUDO (NF)	95/129 F
WORLD CUP 86 (NF)	95/145 F
ZORRO (NF)	89/139 F

ATARI ST NOUVEAUTES

EDEN BLUES (NF)	195 F
FLIGHT SIMULATOR 2 (NF)	445 F
KARATE MASTER (NF)	145 F
LIBERATOR (NF)	129 F
SHUTTLE 2 (NF)	245 F
SPIDERMAN (NF)	195 F
TRAILBLAZER (NF)	185 F
TURBO GT (NF)	195 F
TYPHOON (NF)	185 F
XEVIOUS (NF)	225 F

ALTERNATE REALITY (NF)	245 F
BLACK CAULDRON (NF)	295 F
CHAMPION SHIP Wrestling (NF)	245 F
HACKER 2 (NF)	295 F
JEWELS OF DARKNESS (NF)	195 F
KARATE KID 2 (NF)	245 F
KING QUEST 2 (NF)	245 F
LEADERBOARD (NF)	245 F
Les PASSAGERS du VENT (NF)	275 F
MGT (NF)	195 F
PARCOURS Leaderboard (NF)	145 F
LITTLE COMPUTER people (NF)	295 F
MACADAM BUMPER (NF)	275 F
MAJOR MOTION (NF)	145 F
MERCENARY Compendium (NF)	245 F
MUSIC STUDIO (NF)	295 F
PINBALL FACTORY (NF)	175 F
QBALL (NF)	195 F
SHANGAI (NF)	229 F
SILENT SERVICE (NF)	245 F
SPACE PILOT (NF)	149 F
STARGLIDER (NF)	245 F
STRIKE FORCE HARRIER (NF)	245 F
STRIP POKER (NF)	195 F
SUPER CYCLE (NF)	225 F
SUPER HUEY (NF)	195 F
SUPER TENNIS (NF)	225 F
TASS TIMES in Tonetown (NF)	245 F
TEE UP GOLF (NF)	195 F
TEMPLE OF APSHAI (NF)	245 F
THAI BOXING (NF)	195 F
TIME BANDIT (NF)	195 F
WINTER GAMES (NF)	225 F
WORLD GAMES (NF)	225 F

SUPER PROMOTION

ELECTRONIC POOL (NF)	125 F
FLIPSIDE (NF)	125 F
MIGHTY MAIL (NF)	125 F
MOONMIST (NF)	125 F
MUDPIES (NF)	125 F

SUPER PROMOTION

BOITE DE 10 DISQUETTES FUJI

3" 1/2 Simple face Double densité .... **145 F**
3" 1/2 Double face Double densité .... **225 F**

MSX

ALIEN 8 (NF)	89 F
AU REVOIR MONTY (NF)	89 F
BATMAN (NF)	89 F
BEACH HEAD (NF)	95 F
CYBERUN (NF)	95 F
DAMBUSTERS (NF)	95 F
DECATHLON (NF)	89 F
DEEPER DUNGEONS (NF)	95 F
DESOLATOR (NF)	75 F
DONKEY KONG (NF)	89 F
FUTUR KNIGHT (NF)	89 F
GAUNTLET (NF)	95 F
GUNFRIGHT (NF)	89 F
HEAD OVER HEALS (NF)	95 F
HERITAGE (NF)	165 F
KNIGHT LORE (NF)	89 F
NIGHT SHADE (NF)	89 F
PENTAGRAM (NF)	95 F
SAMOURAI TRILOGY (NF)	95 F
SPACE SHUTTLE (NF)	95 F
SPY VS SPY 2 (NF)	95 F
SUPER CYCLE (NF)	95 F
TARZAN (NF)	89 F
THAI BOXING (NF)	89 F
THE WAY OF THE TIGER (NF)	89 F
TRAILBLAZER (NF)	95 F
JACK THE NIPPER (NF)	89 F
WINTER GAMES (NF)	95 F

ALBUM ULTIMATE NF — 119 F
+ ALIEN 8
+ GUNFRIGHT
+ KNIGHT LORE
+ NIGHTSHADE

MSX CLASSICS (NF) — 119 F
+ GROGS REVENCE
+ BOUNDER
+ WALKYR
+ GUNFRIGHT



Les tendances : banalisation du standard PC et baisse des prix, convivialité et course aux performances.

Le bazar des compatibles

Quoi que vous vouliez faire, un des compatibles IBM exposé au Forum peut vous y aider. Terminée, leur réputation de machines froides et malcommodes !

Du trois au six février le Palais des Congrès de la porte Maillot à Paris débordait de micros réunis sous un seul drapeau : la compatibilité avec l'*IBM-PC*.
Une fois dépassée l'impression de noyade dans les quatre niveaux, 10 000 mètres carrés et 360 stands, une fois accumulés les kilos de documentations, quelques lignes directrices s'imposent.

• Les *PC* font tout et pour moins en moins cher. Ils assurent le contrôle d'une cimenterie ou ils saisissent, en couleur, l'image des visiteurs qui passent devant une caméra.
Ils diagnostiquent des pannes d'installations complexes et ils constituent des fichiers à partir du Minitel pour des prospections téléphoniques, etc.

• Les compatibles vont gagner l'édition de bureau. L'insolent privilège du *Macintosh*, seul à permettre un traitement de texte et une mise en page soignée et facile, sera désormais contesté par les *PC*.
Ventura et Personal Publisher permettent une qualité comparable à celle de la photocomposition. Le WYSIWYG (What You See Is What You Get ou mieux « ce que vous voyez est ce que vous obtenez ») se décline désormais sur les compatibles.

• Les *PC* gagnent en puissance, portabilité, lisibilité. Ils acceptent des disques durs de plus en plus gros, et tournent de plus en plus rapidement. Les portables légers en poids deviennent moins légers en performances.

• L'écran plat des Toshiba, omniprésents, sonne le glas des écrans illisibles dès que l'on s'éloigne de plus de dix degrés de leur axe.
Ils se connectent et font des choses autrefois réservées aux gros ou aux minis. Les matériels et logiciels assurant la connexion des micros se multiplient. L'Intelligence Artificielle descend vers les micros alors qu'elle est née sur des machines à architecture spéciale coûtant entre 50 000 et 150 000 dollars.

• L'annonce d'une nouvelle génération jette le trouble. IBM, qui tenait un des trois cent soixante stands, décide seul de l'avenir de presque tous les autres : autour du nouveau processeur 80386, IBM construit un IBM-ET ; le processeur, qui autorise la gestion d'une mémoire vive beaucoup plus importante ne sera exploité à la hauteur de ses immenses possibilités qu'avec un système d'exploitation spécifique.
Comment la compagnie procédera-t-elle ? Personne en dehors d'IBM ne sait si les solutions choisies favoriseront ou rendront très difficile l'apparition de clones compatibles. Certaines firmes se sont lancées à l'aveuglette dans la construction de compatibles de cette future machine, ainsi Léanord, entreprise française, après Compaq. Mais ces machines ne tournent qu'à un petit pourcentage des capacités de leur processeur.
Dans les détours de cet étalage de matériel j'ai remarqué une carte qui sera importée par Tandy, qui fait fonctionner un *PC* comme un *Apple*. Des absences remarquables : Atari qui attend mars pour présenter à Hanovre son compatible et Borland qui annonce un Turbo C, c'est-à-dire une version rapide et peu chère de ce langage.
Enfin, aucun jeu, nulle part. Le professionnel chasse le ludique. Le salon était d'un sérieux et d'une tristesse à pleurer. D.S.

Rétroprojection assistée par ordinateurs.

La rétroprojection classique qui peuple les salles d'amphithéâtre ou des lycées, projette sur l'écran le texte ou les images inscrites sur un transparent.
L'informatique vient améliorer le processus en proposant de balancer directement sur l'écran l'image issue de votre micro.
Il suffit pour cela de brancher sur le port RS 232 une vitre à cristaux liquides qui reproduit l'écran du micro.
La rétroprojection en elle-même reste inchangée. Kodak innove en livrant avec l'appareil un logiciel de capture d'images puis de montage de présentation, le tout pilotable par télécommande. C'est cher, plus de quinze mille francs, mais plus compétitif que les autres systèmes moins sophistiqués.



Les compatibles rentrent en force dans le domaine de l'édition de bureau. Pour éditer proprement les PC s'entourent de scanners, d'imprimantes laser, d'écrans grand format.

Le Bruce Springsteen de la micro new-yorkaise

Nouvelle imprimante, modem pour le *TO8*, nanoréseau rajeuni avec le *MO5 NR*, Thomson soutient encore sa gamme familiale en attendant le futur compatible *IBM PC*. Jusqu'à quand ?

La division micro-informatique de Thomson a décidé de se reconvertir dans le compatible *PC* et par la même occasion de transférer aux États-Unis ses centres de recherche et en Extrême-Orient ses centres de production. Ne demeure en France que l'antenne commerciale. Exit donc l'alibi du patriotisme pour justifier l'achat d'un *Thomson*.

Mais la gamme Thomson actuelle *(MO6, TO8, TO9+)*, apparue seulement à l'automne dernier, n'est pas abandonnée, du moins pas pour le moment, d'autant moins que les ventes de fin d'année ont été, paraît-il, excellentes. Quant au *TO9*, il n'en reste plus un seul en stock.

Thomson concentre toute son énergie sur le *TO8* qui baisse de prix et devient plus compétitif puisque, avec une mémoire centrale de 256 Ko, accompagné d'un lecteur de disquettes et d'un moniteur couleur, il ne coûte plus que 4 990 F. Ce prix est à comparer par exemple aux 3 990 F que valent le *CPC 6128* couleur d'Amstrad, avec seulement 128 Ko de RAM, ou le *520 STF* d'Atari, avec 512 Ko de RAM et une souris mais sans moniteur. Force est de constater que le prix des machines elles-mêmes tend à s'uniformiser. Le gros handicap de Thomson tient aux logiciels de jeux qui, malgré certains efforts méritoires de la part d'Infogrames *(Les Passagers du Vent)* ou de FIL *(Légende)*, sont trop souvent d'une qualité bien inférieure à ce qu'on trouve couramment sur *Atari, Amstrad, Commodore* et consorts.

La force de Thomson est à rechercher plutôt du côté des « utilitaires », comme le traitement de texte *Paragraphe* (dont le prix vient de passer de 690 F è 395 F) ou le tableur *Multiplan*, deux logiciels de chez FIL. Dans le même ordre d'idée, il est à noter que l'ancien Modem Thomson ne fonctionnait pas sur le nouveau *TO8* pour cause d'incompatibilité d'alimentation. C'est chose réparée avec l'arrivée d'un nouveau Modem accompagné d'un logiciel *« Communications »*. Il s'agit du même logiciel que celui qui est livré en standard avec le *TO9+*. Il permet de transformer le *TO8* en Minitel couleur ou en serveur et offre en prime la possibilité de transférer des fichiers par téléphone. Le tout, Modem et logiciel, coûte 1 290 F.

Du nouveau aussi du côté des imprimantes : la PR 90-600, une imprimante de qualité courrier disparaît pour être remplacée par une sémillante PR 90-612. Cette nouvelle imprimante travaille à 120 cps (caractères par seconde), alors que l'ancienne ne travaillait qu'à 100 cps. Les autres caractéristiques sont les mêmes pour l'une et l'autre. Le nouveau prix reste identique à l'ancien : 2 950 F.



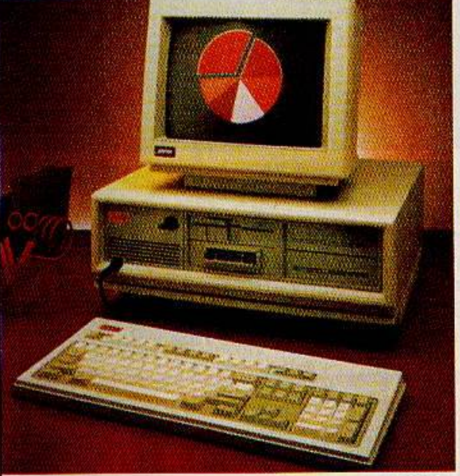
Le MO5NR dédié au nanoréeau, 5490 F

Les écoles ne sont pas oubliées. Il est vrai qu'avec la fin de l'ancien plan Informatique Pour Tous (IPT), des gens à l'appétit vorace comme Philips ou Amstrad tentent de s'introduire dans les établissements scolaires avec leurs propres nanoréseaux. Thomson, bien sûr, ne veut pas abandonner un secteur où il est si bien installé et, prouvant son savoir-faire, propose un nouvel ensemble pour nanoréseau, le *MO5NR*, composé d'un *MO5* avec son crayon optique, d'un câble de quatre mètres pour l'utilisation en nanoréseau. Signé conjointement par Thomson et Leanord, le *MO5NR* coûte 5 490 F.

Thomson donc s'agite et ne laisse pas tomber ses clients, c'est un bon point. Cette agitation est-elle le signe d'une liquidation rapide des projets en cours ou le signe d'une volonté délibérée de continuité ? Là est la question. Considérant que le futur *PC* de Thomson ne sera pas disponible avant la fin de l'année, la deuxième hypothèse est cependant — et temporairement — la plus plausible.

J.-L.R.

L'écran plat des portables enfin lisible !



Le Compaq et le nouveau processeur 80386

Scannons

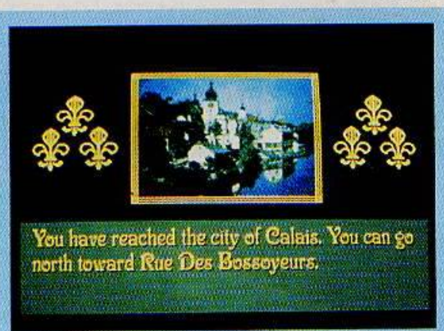
Les compatibles se réconcilient de mille manières avec l'image : saisie de la mine ahurie du badaud par caméra ou par scanner qui enregistre le document au moyen de deux mille ou deux mille cinq cents capteurs photosensibles ; restitution de l'image sur des moniteurs aux couleurs chatoyantes avec des résolutions allant jusqu'à 1 600 par 1 200 points ; impression d'image qui rejoint la qualité des photos des journaux quotidiens.

Imprimons

Mille imprimantes fleurissent.
Les imprimantes matricielles malgré leurs améliorations (moins de bruit, meilleure définition, couleurs) ne se hissent pas au niveau des autres techniques électro-photographiques ou laser. Les stations complètes de publication passent sous la barre des cent mille francs, les configurations à plus de trois cent mille francs étaient néanmoins présentées au forum. A noter les gammes étendues de Canon et NEC.

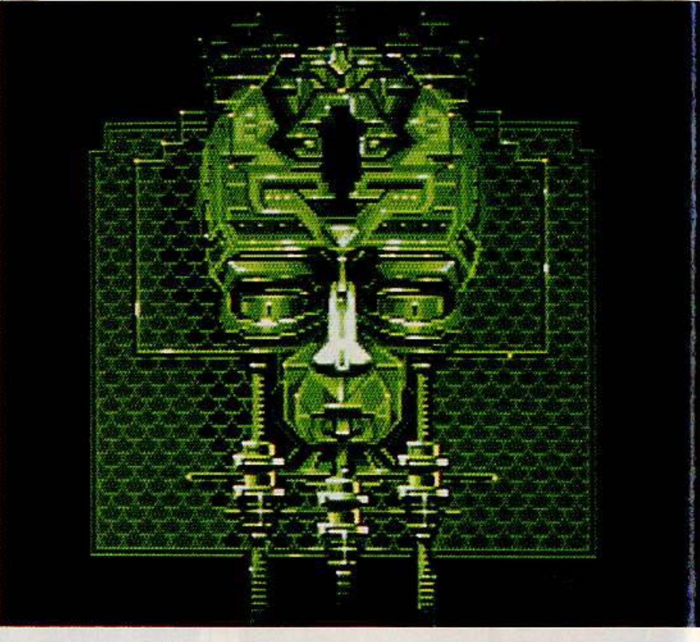
Baisse des prix des logiciels.

Est-ce l'effet Borland ou l'effet Amstrad ? Peu importe. Le résultat est là : qui est prêt à dépenser le prix d'une machine pour acheter un traitement de texte ou un tableur ? De toute façon entendre parler de logiciels à moins de mille francs ne nous impressionne pas.



LES TROIS MOUSQUETAIRES
Une super production suédoise située en Grande Bretagne avec nos héros gascons. D'Artagnan, Athos, Portos et Aramis évoluent dans de superbes décors digitalisés. Sur C 64, C 128 et Amiga. Les versions Amstrad CPC, Sinclair, ST et Macintosh suivront. En attendant le roi Arthur, Ivanhoe et le tour du monde en 80 jours également signés par Computer Novels.





Les graphistes du mois

Ce mois-ci, deux gagnants, deux styles différents, mais une même source d'inspiration : la science-fiction et son univers fantastique, glacial. Brrr... Ces deux dessins se ressemblent un peu. Ne donnent-ils pas l'impression de représenter deux étapes de la mutation d'un même personnage ? Le premier, où l'humain transparaît encore, a été réalisé par Christophe Chevalier (18 ans) sur un Commodore 64 avec le logiciel Koala Painter. Le deuxième est dû à Jean-Claude Debon (34 ans), graphiste-maquettiste de son état. Il a été réalisé sur un Atari 520 ST avec Degas Elite. Envoyez-nous vite vos réalisations (voir règlement dans Tam Tam soft).

Borland sprint

Borland qui compilait plus vite que son ombre avec les Turbo langages, accélère le traitement de texte et veut, avec son « Sprint », sortir du peloton.

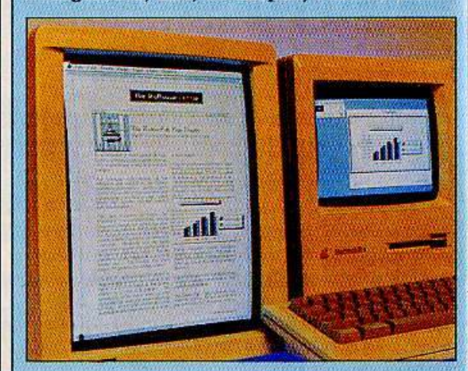


Philippe Kahn, fondateur de Borland, a choisi Paris pour présenter son nouveau traitement de texte. Ce Français, a fondé en 1983 une société américaine qui emploie aujourd'hui trois cents personnes, et diffuse Turbo Pascal, version particulièrement rapide du langage Pascal, et Sidekick, ensemble d'utilitaires de bureau. Philippe Kahn n'a rien d'un Adonis, et s'exprime dans un français parfois perturbé par l'usage de l'américain. Mais il fait penser aux auteurs qui viennent présenter leur programme persuadés d'avoir créé un très bon logiciel et qui parlent avec chaleur et une pointe de tendresse de ce qu'ils connaissent sur le bout des doigts.

Parmi les nouveautés annoncées, ou disponibles depuis peu sur le catalogue, citons : « Euréka », un résolveur d'équations sur *PC*, destiné aux étudiants et chercheurs en sciences, qui ne sera pas traduit en français ;
Turbo C, compilateur ultra-rapide du langage C ; Turbo Basic, compatible avec BASICA et GW Basic sur *IBM-PC* ; et Turbo Prolog, langage pour l'Intelligence Artificielle.
Mais Borland veut frapper un grand coup avec le traitement de texte « Sprint » sur *IBM-PC* et compatibles. Ce programme multiplie les atouts : d'abord il sauvegarde régulièrement le texte (par exemple toutes les trois secondes) donc plus de texte perdu en cas de panne de courant. Ensuite il offre une « Interface Utilisateur totalement programmable », dont l'un des menus permet de choisir des menus en anglais ou en français. Si vous voulez rebaptiser le menu options, « dilemme », « alternative » ou « antinomie », il suffit de trente secondes. Mieux, vous pouvez demander la redéfinition des touches, pour qu'elles aient la même valeur que sur « Wordstar », « Word », « Wordperfect » ou votre traitement de texte préféré.
Vous n'avez pas à changer vos habitudes.
« Sprint » est très rapide : il effectue la justification, passe du début à la fin du texte, recherche un mot au milieu d'un texte de dix ou vingt mille lignes avec une promptitude stupéfiante.
Vingt quatre fichiers peuvent être ouverts simultanément dont six visibles à l'écran : un bloc passera sans encombre d'un fichier à un autre. Ajoutons que « Sprint » gère les commandes « postscript » (utilisées pour obtenir une impression de qualité) et accepte tous les périphériques de sortie allant des imprimantes matricielles aux systèmes de photocomposition (Borland compose et imprime ses manuels avec « Sprint »), et qu'il permet de générer facilement des macro instructions, etc.
Ce traitement de texte, qui tourne sur tous les *IBM-PC* et compatibles à partir de 256 kilo Octets de mémoire centrale apparaît de taille à conquérir le tiers du marché que lui assigne Borland. Disponible en France et en français cet été il devrait coûter 2 000 F, soit nettement moins que des traitements de texte beaucoup moins puissants.
Un fois de plus, l'effet Borland fera donc inévitablement baisser nettement le prix de tous les traitements de texte. D.S.

Mac Radieux

L'écran « Radius » pour le Macintosh avec sa diagonale de 15 pouces permet la visualisation en grandeur nature d'une feuille standard. 28 000 francs TTC chez P. Ingénierie, 226, bd Raspail, 75014 Paris.



AMSTRAD CASSETTES



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

PROMOTION SPECIALE

ENSEMBLE LES LAUREATS NF — **145 F**
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2
+ GREEN BERET

HIT PACK 2 — **95 F**
+ 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

ALBUM GREMLIN — **115 F**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 — **95 F**
+ COMMANDO
+ BOMBJACK
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 — **149 F**
+ RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 — **149 F**
+ FOOT
+ TENNIS
+ 5e AXE

LORICIEL HIT 3 — **149 F**
+ TONY TRUAND
+ AIGLE D'OR
+ EMPIRE

MELBOURNE NF — **95 F**
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ STARION
+ RED HAWK

KONAMIS GREATEST HITS NF — **95 F**
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF — **95 F**
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF — **95 F**
+ RAID
+ ALIEN 8
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON

ALBUM FIL NF — **139 F**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ GUNFRIGHT
+ V!... VISITEURS

AMSTRAD ACADEMY NF — **95 F**
+ BRUCE LEE
+ ZORRO
+ BOUNTY BOB STR BACK
+ DAMBUSTERS

THEY SOLD A MILLION N°2 NF — **95 F**
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF — **95 F**
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES!*

ARCHONOID NF	89 F
ASPHALT NF	115 F
AU REVOIR MONTY NF	98 F
Aventures JACK BURTON NF	95 F
BLACK MAGIC NF	89 F
BUBBLER NF	89 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
DESPOTIK DESIGN NF	120 F
DRAGON'S LAIR 2 NF	89 F
FIST 2 NF	95 F
HEAD OVER HEALS NF	89 F
HOWARD THE DUCK NF	95 F
IMPOSSABALL NF	89 F
KAYLETH NF	89 F
KRAKOUT NF	89 F
MANHATTAN NF	125 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
QUESTPROBE NF	95 F
RANA RAMA NF	89 F
SABOTEUR 2 NF	95 F
SAIGON NF	95 F
SAMOURAI TRILOGY NF	89 F
SHAOLIN' ROAD NF	99 F
SARACEN NF	89 F
SCALEXTRIC NF	119 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
SIGMA 7 NF	95 F
STAR RAIDER NF	95 F
TENTH FRAME NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	95 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	169 F
THE SENTINEL NF	89 F
TRIVIAL PURSUIT NF	175 F
TT RACER NF	89 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
WORLD GAMES NF	95 F
ZOX 2099 NF	125 F

PROMO 45 F

- FRANKIE GOES TO HWD
- JEUX SANS FRONTIERES
- WORLD CUP 86
- YE AR KUNG FU
- AIGLE DOR
- BOUTY BOB NF
- BRUCE LEE NF
- KNIGHT LORE NF
- NIGHT SHADE NF
- RAID NF

HIT PARADE

ACE OF AGES NF	89 F
ACROJET NF	89 F
AMERICA'S CUP NF	89 F
ANTIRIAD NF	79 F
ATHLETES NF	135 F
AVENGER NF	95 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
BOMBJACK 2 NF	89 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	79 F
COBRA NF	85 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DESERT FOX NF	89 F

HIT PARADE

DONKEY KONG NF	89 F
ELEVATOR ACTION NF	89 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
HMS COBRA NF	259 F
GAUNTLET NF	95 F
GRAND PRIX 500 CC NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INFILTRATOR NF	95 F
KNIGHT RIDER NF	85 F
KONAMI'S GOLF NF	89 F
Les Pyramides d'Arlantis NF	139 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
LEGEND OF KAGE NF	85 F
M'ENFIN NF	135 F
MEURTRES EN SERIES NF	259 F
MIAMI VICE NF	85 F
MONOPOLY FR	175 F
REVOLUTION NF	89 F
SAPIENS NF	125 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SILENT SERVICE NF	89 F
STREET HAWK NF	85 F
STRYFE NF	135 F
SUPER CYCLE NF	89 F
SPACE HARRIER NF	89 F
TERRA CRESTA NF	85 F
THAI BOXING NF	85 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
THE GOONIES NF	99 F
TOP GUN NF	85 F
WINTER GAMES NF	95 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU 2 NF	89 F

AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
ASTERIX NF	95 F
BACTRON NF	125 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BAT MAN NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
CAULDRON NF	79 F
CONTAMINATION NF	110 F
DANDY NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
DOSSIER BOERHAAVE NF	145 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
FIRELORD NF	89 F
GALVAN NF	85 F
GESTE D'ARTILLAC NF	245 F
GREEN BERET NF	85 F
HIGHLANDER NF	85 F
HERITAGE II NF	145 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
JAIBREAK NF	85 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
L'HERITAGE NF	169 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MACADAM BUMPER NF	120 F
MANDRAGORE NF	195 F
MARACAIBO NF	125 F
1001 BC NF	120 F
MGT NF	129 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MOVIE NF	89 F
NEXUS NF	95 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
PACIFIC NF	110 F
PING PONG NF	79 F
RODEO NF	149 F
SKYFOX NF	95 F
SORCERY NF	89 F
SPY TREK NF	35 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TARZAN NF	89 F
THANATOS NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
TOBROUCK NF	119 F
TOMAHAWK NF	95 F
ZORRO NF	95 F
V! NF	89 F

SPECIAL ANNIVERSAIRE

Pour fêter son 4e anniversaire, Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale



125 F

OFFRE SPECIALE MANETTE SPEED KNIG 149 F

NOUVEAU A PARIS

LA REGLE A CALCUL
65/67 Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

LES MICROMANES CABLES savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615



*** NOUVEAUTES**
Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

Envers et contre tous

Pyramide reste un des derniers bastions du *QL* en France. Sans abandonner cette étrange machine, l'équipe s'attaque au marché de l'*Atari ST* avec un des premiers jeux en relief couplé aux lunettes à cristaux liquides. Attention les yeux.



Roger Purlish et l'équipe de Pyramide aux champs.

Le jeu Wanderer avec l'ancien modèle des lunettes.

Il y a un an, Roger Purlish dresse le bilan du marché : qu'est-ce-qui marche ? *Amstrad.* Qu'est-ce-qui ne marche pas : le *QL* (parmi bien d'autres). Son sang ne fait qu'un tour : « *développons sur le* QL ». Et c'est ainsi que Pyramide est né d'un pari qui n'était pas seulement inspiré par le charme des causes perdues.
« *Ce n'était pas un choix inconscient, avant Noël il y avait presque autant de QL en France que d'Atari ST* ».
La même alternative se pose à tout éditeur en herbe. Aller dans le sens du marché et se perdre alors dans la masse des sociétés. Ou au contraire occuper un créneau déserté mais encore porteur de ventes. Pyramide à choisi la dernière solution avec succès. « *Il y a à peu près dix mille QL en France, beaucoup d'utilisateurs ont été sevrés. C'est pourquoi nous avions décidé de développer un maximum de programmes avant de-nous lancer sur une machine plus porteuse, le ST. Infogrames avec le MSX a la même approche. Nous voulions arrêter le QL en juillet, puis à Noël. Finalement, en ce début d'année nous continuons toujours. Le QL a une courbe de vie tout à fait étonnante. Tous les deux mois en Grande-Bretagne la ZX Microfair célèbre le mythe Sinclair. Et au fil des mois la place du QL a augmenté, il est passé de 10 % à 60 %* ». Il faut dire que le *QL* est maintenant vendu environ 1 200 F avec un traitement de texte, un tableur, une banque de données et un logiciel graphique. De plus les curieux microdrives sont beaucoup plus fiables qu'au tout début. Il y a maintenant soixante mille *QL* en Angleterre et cinq mille aux Etats-Unis pour un total de cent vingt mille machines vendues dans le monde. La machine n'est plus fabriquée, Amstrad avait annoncé dès le rachat de Sinclair qu'ils ne soutiendraient pas le *QL*. Par la force des choses, Pyramide et devenu le point d'accueil des possesseurs de *QL* en France, et l'importateur de produits anglais avec en moyenne un dizaine de nouveautés toutes les six semaines. Mais ils ne font pas partie des « *prêtres du QL qui l'accompagneront sur son lit de mort* ». Parmi leurs dernières productions, citons une course de voiture et *Super croupier* qui met en scène les jeux de casinos tels que le poker ou le baccara, sans compter les « microdisques club » qui offrent régulièrement des compilations de petits jeux ainsi que des astuces de programmation.
Après une année d'édition, la société a acquis l'expérience nécessaire pour s'attaquer à un marché plus concurrentiel sans compter la création d'une société en Espagne et sa notoriété en Angleterre. Les programmeurs ont maintenant le savoir-faire sur les *68000* et peuvent basculer facilement sur une autre machine en l'occurence l'*Atari ST*.
Une fois de plus, le risque est gros de ne dépendre que d'une machine mais Pyramide a choisi la dispersion géographique et non matérielle et réalise 90 % de son chiffre d'affaires à l'étranger. *Wanderer* sur *ST* est ainsi vendu aux Etats-Unis, cinq mille exemplaires en un mois, en Grande-Bretagne, en Allemagne et en Espagne. Sans peur et sans reproche, ils envisagent même de sortir *Super croupier* sur *Amiga*, une sorte de produit-test, juste pour voir. Une version est également prévue sur *ST*.D'autre part Franklin Partners, une société orientée vers la communication sous toutes ses formes et enseignement assisté par ordinateur, a pris une participation dans le capital de Pyramide pour s'ouvrir ainsi au marché grand-public. Pyramide se chargera de l'adaptation de leurs logiciels professionnels sur *Atari ST* et *Amiga*. « *Le possesseur d'Amiga possède la caractéristique d'acheter tout ce qui existe. Chaque machine est placée sur un fil de fer à une époque de sa vie, c'est la position de l'Amiga en ce moment. Le QL est tombé du mauvais côté, le ST a bénéficié en revanche du poids médiatique de son leader, Tramiel. La réussite du PC est encore une énigme. Sur ce marché, on a 90 % de chances de se tromper, c'est ce qui est intéressant.* »

Nathalie Meistermann

La protection illégale ?

Telle est la conclusion (provisoire) de la vigoureuse bataille juridique qui oppose les éditeurs de « PC Hebdo » à « La Commande Electronique » à propos de la publication par le journal d'un programme permettant de faire sauter la protection apportée par LCE au logiciel *D Base III* qu'elle diffuse en France.
Une ordonnance de référé (c'est-à-dire un jugement d'urgence) avait ordonné la saisie du journal, la Cour d'Appel vient d'infirmer, d'annuler cet arrêt. La saisie n'avait pas un caractère évidemment nécessaire. Donc le juge du fond, hors urgence, aura encore à statuer : l'affaire pourra rebondir.
LCE vend *D Base III* avec une disquette de sauvegarde, et estime donc respecter le droit de l'utilisateur à établir une copie de sauvegarde. Donc « PC Hebdo » ne pouvait invoquer l'établissement d'une telle sauvegarde comme motif de la diffusion de son programme de déplombage. La cour a estimé que la vente d'une deuxième disquette (de sauvegarde) avec l'original s'apparente à de la vente forcée, et que la protection s'oppose au droit de l'utilisateur d'établir lui-même la copie de sauvegarde, que la méthode proposée par « PC Hebdo » ne modifie pas la disquette originale, donc la méthode de copie « met à la disposition de l'utilisateur le moyen d'exercer un droit qui est reconnu à celui-ci par la loi ». Un des attendus précise que la publicité, les documentations et d'autres articles du journal mettent en garde contre la copie illégale : l'utilisation d'un logiciel par quelqu'un qui ne l'aurait pas acheté reste plus illégale que jamais.

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F

AMSTRAD DISQUETTES ET PC1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE!

HIT PACK 2 — 145 F
+ 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY 2
+ FIGHTING WARRIOR

MELBOURNE (NF) — 145 F
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE
+ STARION
+ LANCELOT

ALBUM GREMLIN — 145 F
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 (NF) — 145 F
+ COMMANDO
+ BOMJACK
+ AIR WOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 — 179 F
+ RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 — 179 F
+ FOOT
+ TENNIS
+ 5ᵉ AXE

LORICIEL HIT 3 — 179 F
+ TONY TRUAND
+ AIGLE D'OR
+ EMPIRE

KONAMIS GREATEST HITS (NF) — 145 F
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 (NF) — 145 F
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS (NF) — 145 F
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8

ALBUM FIL (NF) — 195 F
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS
+ GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 (NF) — 145 F
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 (NF) — 145 F
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES !*

ARCHONOID (NF)	145 F
AU REVOIR MONTY (NF)	145 F
1001 BC (NF)	165 F
Aventures JACK BURTON (NF)	145 F
BLACK MAGIC (NF)	145 F
CRYSTAL CASTLE (NF)	145 F
DEEPER DUNGEONS (NF)	145 F
DESPOTIK DESIGN (NF)	175 F
DRAGON' LAIR 2 (NF)	145 F
FIST 2 (NF)	145 F
HEAD OVER HEALS (NF)	145 F
HOWARD THE DUCK (NF)	145 F
IMPOSSABALL (NF)	145 F
KAYLETH (NF)	139 F
KRAKOUT (NF)	145 F
LEADER BOARD (NF)	139 F
LE PASSAGER DU TEMPS (NF)	195 F
LE PACTE (NF)	199 F
MANHATTAN 95 (NF)	149 F
MASQUE (NF)	179 F
MASTERS OF UNIVERSE (NF)	145 F
PAPER BOY (NF)	135 F
RANA RAMA (NF)	145 F
SABOTEUR 2 (NF)	145 F
SAIGON (NF)	145 F
SAMOURAI TRILOGY (NF)	145 F
SARACEN (NF)	145 F
SCOTT WINDER (NF)	225 F
SHAOLIN'S ROAD (NF)	165 F
SHORT CIRCUIT (NF)	145 F
SIGMA 7 (NF)	145 F
STAR RAIDER (NF)	145 F
TEMPLE OF TERROR (NF)	135 F
THE SENTINEL (NF)	145 F
TOBROUCK (NF)	169 F
TRIVIAL PURSUIT (NF)	229 F
TT RACER (NF)	145 F
UCHI MATA JUDO (NF)	135 F
WORLD GAMES (NF)	145 F
ZOX 2099 (NF)	175 F

PROMO 75 F

- BRUCE LEE
- DRAGONS LAIR
- HYPERSPORT
- MOVIE
- PING PONG
- TLL
- V !
- WORLD CUP 86

HIT PARADE

ACE OF AGES (NF)	145 F
ACROJET (NF)	139 F
ANTIRIAD (NF)	129 F
ASPHALT (NF)	165 F
ATHLETES (NF)	175 F
AVENGER (NF)	145 F
BACTRON (NF)	169 F
BILLY LA BANLIEUE (NF)	179 F
BOB WINNER (NF)	169 F
BOMBJACK 2 (NF)	139 F
3D GRAND PRIX	140 F
BREAKTHRU (NF)	139 F
CAULDRON 2 (NF)	130 F
COBRA (NF)	139 F
CRAFTON ET XUNK (NF)	165 F
1942 (NF)	139 F
ELEVATOR ACTION (NF)	139 F
EXPRESS RAIDER (NF)	145 F
FER ET FLAMME (NF)	249 F
FUTURE KNIGHT (NF)	145 F
GAUNTLET (NF)	145 F
GRAND PRIX 500 CC (NF)	169 F
GHOST N GOBBELINS (NF)	139 F
HMS COBRA (NF)	299 F
IKARI WARRIOR (NF)	139 F
INFILTRATOR (NF)	139 F
KNIGHT RIDER (NF)	135 F
KONAMI'S GOLF (NF)	135 F
LEGEND OF KAGE (NF)	145 F
Les Pyramides d'Atlantis (NF)	169 F
LIGHT FORCE (NF)	139 F
M'ENFIN (NF)	179 F
MIAMI VICE (NF)	139 F
MEURTRES EN SERIES (NF)	299 F
MONOPOLY FR (NF)	245 F
PACIFIC (NF)	139 F
REVOLUTION (NF)	139 F
SAPIENS (NF)	169 F
SCRAM 2 (NF)	165 F
SCRABBLE FR (NF)	220 F
SCRAM (NF)	165 F
SILENT SERVICE (NF)	139 F
STRYFE (NF)	195 F
SUPER CYCLE (NF)	139 F
SPACE HARRIER (NF)	139 F
STREET HAWK (NF)	135 F
TEMPLIERS D'ORVEN (NF)	199 F
TENTH FRAME (NF)	145 F
TERRA CRESTA (NF)	139 F
THE GREAT ESCAPE (NF)	145 F
TOP GUN (NF)	139 F
TOP SECRET (NF)	220 F
TRAILBLAZER (NF)	139 F
WINTER GAMES (NF)	145 F
XEVIOUS (NF)	139 F
YE AR KUNG FU II (NF)	139 F
ZOMBI (NF)	165 F
ALIENS (NF)	145 F
AFFAIRE SYDNEY (NF)	195 F
AFFAIRE VERA CRUZ (NF)	195 F
ASTERIX (NF)	149 F
BATAILLE d'Angleterre (NF)	195 F
BATAILLE pour Midway (NF)	195 F
BAT MAN (NF)	130 F
BIGGLES (NF)	139 F
CONTAMINATION (NF)	190 F
DEMAIN HOLOCAUSTE (NF)	245 F
GREEN BERET (NF)	135 F
HARRY ET HARRY (NF)	169 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF)	145 F
JAIBREAK (NF)	145 F
KNIGHT GAMES (NF)	135 F
KUNG FU MASTER (NF)	135 F
L'HERITAGE (NF)	189 F
Les PASSAGERS du VENT (NF)	295 F
MACADAM BUMPER (NF)	175 F
MARACAIBO (NF)	169 F
MISSION ELEVATOR (NF)	159 F
MGT (NF)	169 F
NEXUS (NF)	145 F
ROBBOT (NF)	169 F
RODEO (NF)	169 F
SKYFOX (NF)	145 F
STIKE FORCE HARRIER (NF)	129 F
TARZAN (NF)	145 F
TENSION (NF)	169 F
THAI BOXING (NF)	129 F
THEATRE EUROPE (NF)	185 F
THE WAY OF THE TIGER (NF)	120 F
TOMAHAWK (NF)	145 F
YE AR KUNG FU (NF)	119 F
ZORRO (NF)	145 F

NOUVEAU PC 1512

ALTERNATE REALITY (NF)	195 F
ANCIENT ART OF WAR (NF)	345 F
BOB WINNER (NF)	220 F
BOULDER DASH (NF)	95 F
BRUCE LEE (NF)	195 F
DESTROYER (NF)	245 F
ECHECS 3D (NF)	195 F
F15 STRIKE EAGLE (NF)	195 F
GAUNTLET (NF)	195 F
GRAND PRIX 500 CC (NF)	195 F
HACKER (NF)	195 F
HISTOIRE D'OR (NF)	235 F
INFILTRATOR (NF)	195 F
MASTERS OF UNIVERS (NF)	195 F
MGT (NF)	195 F
MOVIE MONSTER (NF)	245 F
PCA MAN + DIG DUG + MR DO (NF)	195 F
PSI 5 TRADING company (NF)	195 F
SHANGAI (NF)	195 F
SILENT SERVICE (NF)	225 F
SOLO FLIGHT (NF)	195 F
STRIP POKER (NF)	195 F
SUPER TENNIS (NF)	195 F
SUMMER GAMES II (NF)	195 F
SWORLD SAMOURAI (NF)	195 F
THE DAMBUSTERS (NF)	195 F
THE GREAT ESCAPE (NF)	195 F
ULTIMA 3 (NF)	195 F
WINTER GAMES (NF)	195 F
WORLD GAMES (NF)	245 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* *Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ Signature ______

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)*

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 — *Numéro de membre* ______

Merci Visuel plus

Visuel Plus occupe une place à part dans la distribution de logiciels en France. Peu connue du grand public, la société n'en est pas moins un maillon essentiel de la chaîne. Car elle approvisionne les grandes surfaces. Nous avons rencontré Jean-François Lambert, directeur commercial et Francis Amato, directeur financier, tous deux à la tête de l'entreprise. Ils croient avant tout au marché de l'audiovisuel, d'où leur nom.

- Quand Visuel Plus a-t-il été créé ?
- Le premier janvier 1984, à la suite d'une étude sur la distribution. Auparavant nous étions distributeurs de cassettes vidéo.

- Et quelles sont les conclusions de cette étude ?
- Il existe un marché de l'audiovisuel dont la micro est une sous-famille : c'est le marché du loisir ; que le produit soit un logiciel ou autre chose importe peu. Le marché du soft se rapproche de celui du compact-disc ou de la vidéo tant dans son environnement que dans ses acteurs. Tous les programmes audiovisuels sont amenés à se rejoindre. Les gens vivent dans des espaces de plus en plus petits. Je vois mal mille appareils différents : console, magnétoscope, ordinateur coexister. Il y aura dans l'avenir une ou deux télévisions reliées à des machines sources qui enverront le programme.

- Comme le pense Philips avec son New Média System ou Sony avec le Home Interactive Terminal ?
- Bien sûr c'est la même vision.

- Pensez-vous que le concept des jeux évolue ?
- Le jeu d'arcade occupe encore 80 % ou 90 % du marché. La plupart des jeux d'aventure ou des jeux de rôles sont encore malheureusement en anglais.

- Que pensez-vous du rythme de sortie des jeux ?
- Il y a trop de jeux sur le marché européen. Les Etats-Unis ont fait le ménage. D'une façon générale la tendance de ce type de marché est à l'écrémage, nous reviendrons vite à une sélection de logiciels.

- Comment répartiriez-vous les ventes par machines ?
- *Amstrad* occupe 50 % du marché. *Commodore 64*, 15 à 20 %, le reste, *MSX*, *Thomson*, *Atari 520 ST*, tient dans un mouchoir de poche.

- Et les compatibles qui font leur entrée dans les supermarchés, notamment avec le PC d'Auchan ?
- Pour le moment il y a problème de pénurie, mais tout ce qui est en rayon se vend. Il faut un standard, qu'il soit industriel comme les *MSX* ou de fait comme le standard *IBM PC*.

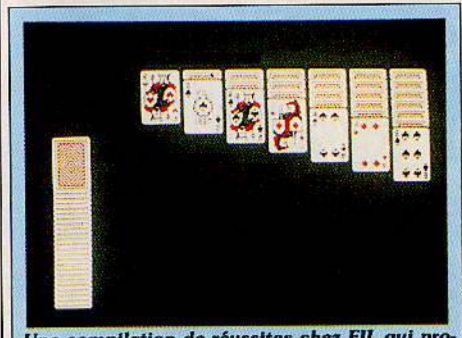
- Vous distribuez également des cartouches pour consoles ?
- Oui, très peu de nouveaux titres mais le marché est toujours important sur *Atari 2600* et *Vidéopac Philips*.

- Distribuez-vous également des logiciels professionnels ?
- Un petit peu. Cela reste toujours l'alibi pour acheter un ordinateur. Il y a un marché professionnel, un marché grand-public et une petite frange qui interfère, ce qui compte c'est le prix. Un logiciel est professionnel ou non selon la façon dont on l'utilise. Sur *PCW* nous vendons du jeu, ce qui n'était pas évident au départ. Nous avons une cinquantaine d'utilitaires pour le moment mais nous réduirons. Notre catalogue doit être ségmenté en fonction de l'utilisateur final. Si 80 % des gens programment et apprennent alors nous aurons 80 % de langages. Que notre souci de noblesse du produit informatique soit satisfait ou pas importe peu. Pour moi il n'est pas abêtissant de jouer, cela fait appel à toute une logique que les enfants auront et que nous n'avons pas.

- Et les éducatifs ?
- En jui 1984, on me rebattait les oreilles avec les éducatifs. Je n'y ai jamais cru. L'éducatif s'achète une fois par an lors de l'acquisition de la machine.

- Combien de jeux brassez-vous par an ?
- Environ trente millions.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann.



Une compilation de réussites chez FIL qui promet de faire autant de ravage dans les bureaux que le célèbre Shangaï. Pour MO6, TO8, TO9 et TO9+.

Nouveaux Amiga : le petit et le gros

Des précisions supplémentaires commencent à arriver au sujet des nouveaux *Amiga*. Le *2000*, positionné en tant que machine professionnelle, possède des caractéristiques techniques très proches de l'ancien modèle. A savoir microprocesseur 68000 secondé par trois co-processeurs, 640 par 400 en seize couleurs parmi 4096, générateur de sons à quatre voies, lecteur de disquettes trois et demi de 880 Ko formatés. Il possède 1 Méga de Ram (256 Ko pour le modèle actuel) et le Kickstart est intégré en Rom. Les capacités d'extensions sont réelles : dix slots internes sont présents. Certains acceptent des cartes au format PC ou AT ce qui permettra, en ajoutant une carte 8088, de rendre l'*Amiga 2000* compatible *PC*. Une carte 68020 est annoncée qui décuplera la puissance de la machine. Ni prix ni disponibilité ne sont encore fixés. La seconde nouveauté est l'*Amiga 500*. Ordinateur bas de gamme il devrait directement concurrencer l'*Atari ST*. La base ne change évidemment pas : 68000 de Motorola, 640 par 400 en seize couleurs parmi 4096... Côté design, à l'image des *Atari*, le boîtier comprendra le clavier, un drive trois et demi situé sur la droite et un port d'extension à gauche. Comme sur le *2000*, Kicksart est en Rom. Enfin, le prix de cet ordinateur serait de 6 à 7 000 francs avec moniteur couleur. Cependant, la disponibilité de l'*Amiga 500* n'est pas fixée pour le moment. Il a fallu que l'*Amiga* — toujours ressenti comme une machine batarde à la frontière du professionnel et du familial — se scinde en deux pour trouver sa voie.

Rock - Marine et informatique



Olivier Emery ex-guitariste de « Douze et Demie », architecte naval, informaticien m'a présenté I.V.A.O. (Information Vidéo Assités par Ordinateur) société qui fait parler d'elle de la Villette au musée d'Orsay, en passant par l'Institut du Monde Arabe ou I.V.A.O. a installé une médiathèque multi-média automatisée. La médiathèque comprend dix postes de consultation, le public accède à deux cents heures de vidéogrammes, deux mille heures d'audiogrammes, cinquante-quatre mille images fixes. Cette réalisation inclut un robot chargeur de cassettes vidéo, dix magnétoscopes et dix lecteurs de vidéodisques. I.V.A.O. réalise aussi des programmes de simulation d'images en 3D comme « Le Bateau » que l'on peut piloter en toute sécurité à la Cité des Sciences et de l'Industrie. Enfin, Olivier Emery et Pascal Terracol en tant que graphistes nous ont donné à voir lors des élections législatives les extraordinaires images de la Chambre des Députés se métamorphosant, images créées à partir d'un logiciel Imagic 3D système Gixi. J.S.

Mastertronics écrase les prix

Les champions du logiciel à bas prix s'attaquent au marché de l'*Atari ST* et des compatibles. Vendus dix livres en Grande-Bretagne, les programmes seront commercialisés 99 F sur compatibles et 149 F sur *Atari ST* en France. Les titres prévus sont *Ninja* et *Renegade* sur *ST*, *Golf*, *Five a side soccer* et encore *Renegade* sur compatibles. Mastertronics vient de racheter Melbourne House et prouve ainsi que le concept du « budget software » vendu chez le marchand de journaux ou le supermarché du coin est un concept gagnant.

Le coffret télématique sur Amstrad

Un micro-serveur pour 380 F. Difficile de faire mieux dans le rapport qualité/prix. Tous les possesseurs d'*Amstrad* et de Minitel vont pouvoir créer leur propre serveur monovoie. Le coffret s'ouvre sur un surprenant imbroglio de spaguettis électriques, de ventouse et de circuits intégrés à ciel ouvert d'une solidité douteuse. Il s'agit en fait du câble de connexion qui relie micro et Minitel, du détecteur de sonnerie que l'on place sur le récepteur du téléphone et d'une cassette. La réalisation de votre serveur se fait en deux temps : la création des pages et vidéotex, la mise en route. Vous rentrez directement votre prose avec l'éditeur de page automatique qui affiche la correspondance en code ASCII. Les perfectionnistes préféreront manipuler les codes ou suivre pas à pas le texte et sa traduction en ASCII. Accessoirement le programme offre des petits plus : graphisme, lettres clignotantes sur fond inversé, sonneries. Une fois les pages montées, il ne reste plus qu'à mettre au point leur enchaînement à l'aide des mots clefs tels que « suite » et « retour » et connecter le détecteur de sonneries qui lancera la page d'accueil sans aucune intervention de votre part. La première version de *Kentel* acceptait les messages extérieurs mais seul le possesseur du micro serveur pouvait les visualiser. La nouvelle version, plus conviviale, s'ouvre aux messageries. Elle se débarrasse par la même occasion de ses défauts de jeunesse en enfermant le circuit intégré dans une petite boîte. Ça fait plus propre et plus professionnel. A côté du micro-serveur, la boîte à outils, rassemble des routines assembleurs les plus usitées. Ces routines appelées au sein d'un programme Basic permettent entre autres d'émuler les touches du Minitel ou encore de stocker les pages vidéotex pour les ressortir sur imprimante. Avec ce deuxième module, « Enter » veut permettre aux programmeurs d'explorer plus avant le monde du Minitel. Dès à présent ils peuvent se retrouver sur le 36 14 code « Enter » pour échanger leurs astuces. A noter qu'une version pour *MO5* et *TO7* existe et a été commercialisée à petite échelle. Son avenir dépend maintenant de l'Éducation nationale seule capable d'amortir les coûts de fabrication. (ENTER, 140, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : (1) 42.26.60.51). N.M.



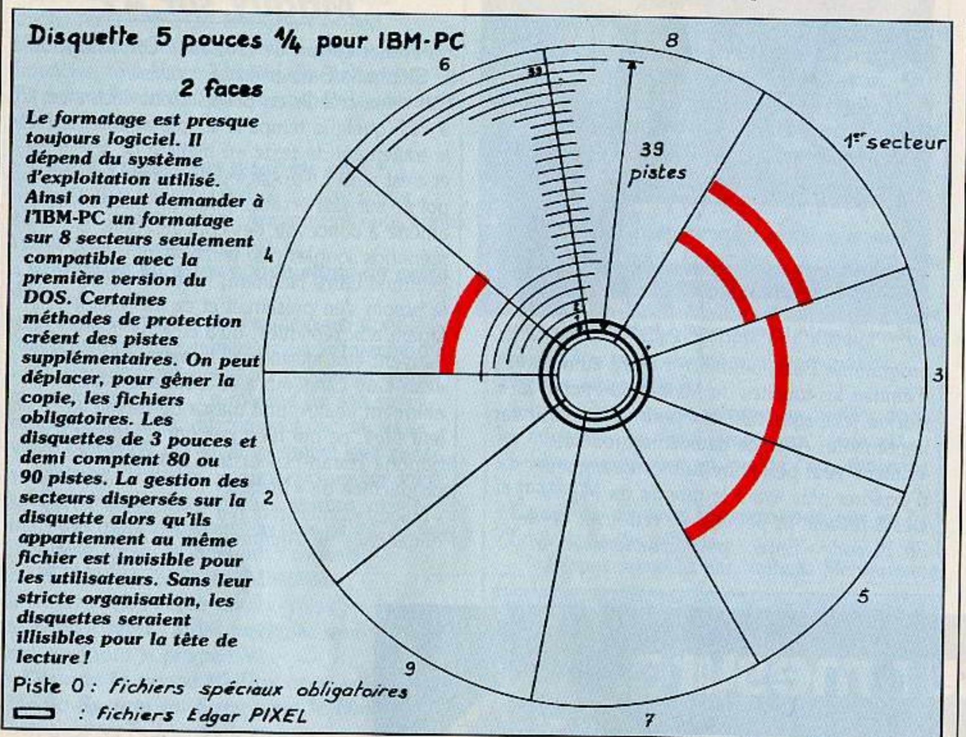
Kentel, un micro-serveur à la portée de tous.

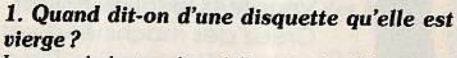
Maguy sur A2

La France se tort de rire, Jean-Guy Gingembre et Stéphane Barbier en sont ravis.
Ces deux créatifs en publicité ont découvert il y a déjà quelque temps la souplesse que permet le traitement de texte en matière de scénarios, et c'est ainsi qu'un style informatico-comique pointe sur nos écrans. Cette technique les amène à concevoir des configurations de scénarios souples permettant d'introduire par exemple Larry Hagman, nom de scène J.R., si le besoin s'en présentait et ce très rapidement. Quant aux répliques, qu'à cela ne tienne, elles peuvent être ajustées à l'humeur de l'acteur. Jean-Guy Gingembre et Stéphane Barbier affirment abattre une masse de travail grâce à leur *Mac*, ce qui n'est pas pour déplaire à Simone Harari-Halberstadt l'heureuse productrice de « Maguy ».
« Maguy », interprété par Rosy Varte - Tous les dimanches sur Antenne 2 à 19 h 30. J.S.

Les disquettes sont-elles vraiment vierges ? Edgar Pixel répond

Edgar Pixel, invité permanent du « Tilt Journal », parle de tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la micro-informatique sans jamais oser le demander. Ce mois-ci : les disquettes.





1. Quand dit-on d'une disquette qu'elle est vierge ?
Lorsque le lecteur lit qu'elle est vide. Elle est bien vide, car le répertoire, ou le catalogue, ne recense aucun fichier. Mais elle est entièrement écrite surtout par des signes indiquant espace ou 0, et aussi par des données de contrôle indispensables.

2. Une disquette vierge tourne-t-elle sur toutes les machines ?
Non, une disquette de 5,25 pouces (13 cm) de diamètre utilisée sur un *Commodore 128* ne sera lue ni sur un *IBM-PC* ou compatible ni sur un *Apple*. En revanche, elle pourra être reformatée par le *C 64* et l'*IBM*, mais toutes les données seront effacées.

3. Pourquoi formater ?
Prenons l'exemple de disquettes magnétiques souples : les informations prennent la forme d'orientations magnétiques de particules métalliques, le lecteur de disquettes les interprète comme des 1 et des 0. Le formatage a pour fonction de guider la tête de lecture pour qu'elle lise les informations (les bits) dans un ordre précis permettant à la machine de les interpréter comme un code, de faire de ces 0 et de ces 1 un ensemble de chiffres binaires significatifs.

4. Comment est organisée une disquette ?
Une disquette possède une ou deux faces lisibles, de trente-cinq à quarante pistes par face, le nombre de secteurs par piste allant de huit à seize. L'intersection d'un secteur (rayon) et d'une piste (circonférence) est un bloc de 128, 256, 512 ou 1024 octets (un octet est un ensemble de 8 bits, de huit 0 ou 1 qui codent un caractère et qui équivalent à un chiffre héxadécimal de deux caractères).

5. Quelle est la capacité théorique des disquettes vierges ?
Dans le cas de l'*IBM-PC* il y a 512 octets par bloc. Avec neuf blocs par piste, on obtient 4 608 octets par piste. La disquette abritant quarante pistes circulaires par face, et deux faces, on arrive à 4608 × 40 × 2 soit 368 640 octets de capacité théorique par disquette. En réalité, une disquette formatée pour un *IBM-PC* sous MS-DOS contient à la fois plus et moins de données : plus sont inscrites et moins sont disponibles.

6. Les signalisations invisibles.
La tête de lecture a besoin de plus de données : de nombreux bits de contrôle lui permettent de se repositionner avec précision avant chaque bloc (pour ne pas louper le début du bloc). D'autres lui indiquent où elle est sur la disquette : sur quel numéro de bloc, donc de piste et de secteur. Cette signalisation, totalement invisible pour l'utilisateur, exige des dizaines de milliers d'octets qui viennent en plus des 368 640 théoriques.

7. Les fichiers obligatoires.
Certains fichiers figurent obligatoirement sur toute disquette que vous voudriez utiliser normalement. Ils occupent, sur les *PC*, les huit premiers blocs de la première piste.
Le premier fichier, fichier d'amorçage, remplit le premier bloc. Le second est présent sur le deuxième bloc. Il est dupliqué sur le troisième bloc, pour plus de sécurité. Il s'appelle « table d'allocation de fichiers », et tient en permanence la cartographie des blocs, ainsi que leur utilisation. Le troisième fichier utilise les blocs quatre à sept : c'est le répertoire. Ses informations sont accessibles très facilement par la commande « dir » (sous DOS), ou « cat » (alogue) sur d'autres machines. Elles tiennent en trente-deux octets. Ce répertoire contient des emplacements pré-sélectionnés : pour le type de fichier, le nom, l'accessibilité (caché, en lecture seulement, normal), des octets réservés qui pour l'instant ne servent à rien, les codes de la date de constitution du fichier, le numéro du secteur du début du fichier et enfin, sa taille.

8. L'effacement des fichiers.
Il se passe exclusivement sur le répertoire : la commande d'effacement remplace la première lettre du fichier par un caractère qui autorise le système d'exploitation à loger un nouveau fichier au même endroit. Ainsi s'expliquent les commandes permettant d'afficher les caractéristiques de fichiers effacés et les récupérations d'erreurs possibles tant que les fichiers effacés n'ont pas été écrasés par de nouvelles données.

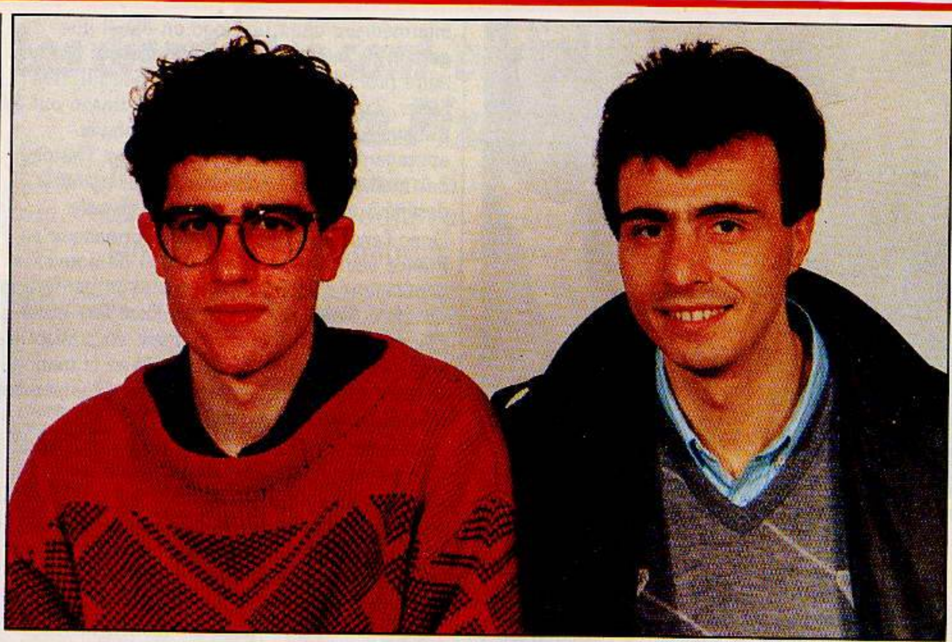
9. La gestion des blocs.
Répartis entre les fichiers elle dépend du système d'exploitation. Tout au long des effacements et réécritures, les espaces libres sont dipersés et plus petits que les fichiers nouveaux. Un fichier pourra sans problème autre qu'un allongement modéré du temps d'accès se trouver dispersé entre plusieurs blocs non contigus. Chaque bloc contient l'adresse du bloc suivant ou l'indication de fin de fichier.

10. Les secteurs 1, 2, 3 se suivent-ils comme sur un cadran d'horloge ?
Non, car la disquette tourne à trois cents tours par seconde. Donc, le temps que l'ordinateur effectue les opérations de contrôle déclenchées par les données techniques situées entre les blocs, la disquette à tourné, et la tête de lecture a dépassé le début du bloc le plus proche. Donc les secteurs lus successivement ne sont pas situés côte à côte mais se trouvent à un peu plus d'une demi-circonférence de distance : le pivot d'entraînement de la disquette tourne ainsi à vitesse constante, sans à-coups.
Le lecteur de disquettes effectue un travail en interaction constante avec les informations présentes sur la disquette, même sur une diquette vierge, qui n'en est pas moins complètement structurée. *(Si vous avez des questions à poser à Edgar Pixel, écrivez-nous.)*


René Monory et les lauréats de la fondation Fil/Micropress.

Le 28 janvier René Monory remettait les prix du concours de la Fondation Micropress/FIL, lancé en septembre 1986, qui récompense les meilleurs didacticiels dans le cadre du plan « Informatique pour tous ».
L'aspect cocasse de la cérémonie venait du contraste entre la qualité des parrains et le désintérêt pour les logiciels primés, que personne n'a vu ni demandé à voir.
La Fondation associe Micropress, filiale du premier éditeur mondial de presse informatique (Computer World Communications), et de FIL (dont Thomson, la CGE et la CAMIF sont actionnaires), la Direction Générale des Télécommunications (les PTT), Bull, Digital Equipement France, dans l'intention avouée d'aider la création, la diffusion et l'exportation de logiciels français. Tout ce beau monde à présenté un « Livre Blanc » sur la création de logiciels en France, un dossier de soixante pages que devraient lire toutes les personnes désireuses de faire éditer des programmes.
Les logiciels primés sont *CEE* sur *MO 5*, développé par un prof de Vallauris, et *Bizouk*, intermédiaire entre un Logo en 3D et une gestion de lutins dans l'espace, élaboré par un autre prof, de Harfleur, logiciels que FIL doit éditer. Trois autres logiciels sur Thomson ont été distingués : *Dessecri* destiné aux enfants apprenant à lire, *Mathegy* concernant l'histoire des maths, et un logiciel encore anonyme destiné à développer la mémoire visuelle.
Donc l'ensemble de l'industrie informatique en France veut faciliter la maturation de nouvelles générations d'auteurs, en demandant par le biais du Livre Blanc que l'Etat garantisse leur statut. Elle veut les dénicher directement en primant les meilleurs et entend voir se perpétuer la manne du plan « Informatique pour tous » d'équipement massif du système scolaire.
Le ministre de l'Éducation Monory a précisé le 5 février le rôle de son administration : un concours de scénarios est lancé par le ministère, les projets retenus seront édités par le secteur privé. En revanche le ministère ne fera pas le ménage ; ne publiera pas le rapport de la commission qui a testé les sept cents logiciels du plan IPT et n'opérera ni classement ni label, comme les livres manuels qui n'ont jamais bénéficié de recommandations officielles et dont le choix incombe aux enseignants. Après le rififi, l'heure est à l'unanimisme pour les logiciels éducatifs. D.S.

Fondation Micropress/FIL : Tour Galliéni II, 36, avenue Galliéni, 93175 Bagnolet Cedex.



Les créateurs du mois : Jean-Luc Di Maria, Eric Giraud

Jean-Luc Di Maria, vingt-six ans, et Eric Giraud, vingt-quatre ans, ont monté il y a quelques mois le casse du siècle sur *Amstrad* : *Big Band*. Une aventure, à la fois ambitieuse et un peu maladroite, qui marque les premiers pas de Softhawk créée en novembre 1986.
Cette démarche d'auteur-entrepreneur est inattendue dans la marée concentrationniste qui sévit à l'heure actuelle.

– *Pourquoi se lancer dans l'informatique alors qu'a priori les valeurs sûres du soft en France n'arrivent pas à voler de leurs propres ailes ?*

J.-L. Di Maria : Il y a un danger, c'est évident. Mais on voulait aller plus loin, ne pas être seulement auteur. A moyen terme, Softhawk ne sera pas seulement une société de jeux. Si les jeux marchent, nous aurons les moyens de faire autre chose. L'image de synthèse nous intéresse. De toute façon, l'investissement n'est pas énorme : trois *Amstrad* et un *ST* et nous ne sommes que deux salariés.

E. Giraud : Nous n'avons pas beaucoup de frais. Les grosses sociétés ont des structures trop lourdes. Il est possible de vivre à quatre ou cinq en sortant quelques jeux. Il est certain qu'à partir de dix ou quinze employés, il faut en sortir davantage, qui seront plus ou moins intéressants. C'est dur de rester petit mais je ne crois pas aux superstructures. Je crois à la diversification. Il faut créer des sous-sociétés. De même on peut monter des groupements d'auteurs ou motiver les auteurs plutôt que les engager.

– *Quel est l'historique de Softhawk ?*

J.-L. Di Maria : Softhawk est née en novembre 1986, mais *Big Band* avait déjà été écrit. C'est toujours plus long pour un premier jeu, car il faut développer les utilitaires, par exemple, pour la gestion d'écran ou le compactage des images. Nous vendons maintenant un de ces utilitaires « Compac move », car à l'époque nous n'avons pas trouvé l'équivalent sur le marché. Destiné aux professionnels, il permet donc de réduire la place qu'occupe les images en mémoire.
Un programmeur externe a développé pour nous un système expert sur compatibles *PC* avec un nombre de règles illimité qui sera certainement, à moins de mille francs, le produit le moins cher du marché. Pour le tester, nous avons constitué un système expert de choix de chaussures de sport qui prend en compte la longueur des foulées, etc. Et puis nous sortons d'ici peu *Incantation* sur *Amstrad CPC* qui est un jeu d'aventure fantastique au sein d'un foyer bourgeois dans la Bretagne du début du siècle. Nous avons voulu qu'*Incantation* soit plus facile d'utilisation que *Big Band* qui était, c'est vrai, assez lourd.

– *Quelle est votre formation ?*

J.-L. Di Maria : Réduite. Après un stage dans une société privée, j'ai fait de la programmation en Pascal dans le domaine industriel au LETI, un laboratoire de recherche pure en informatique. J'écrivais des programmes pour les machines qui testent les puces, leur fiabilité, les tensions.

E. Giraud : Je suis un architecte reconverti dans l'informatique après quatre années d'étude. Je m'occupe principalement des graphismes.

– *Ne pensez-vous pas qu'il y a un problème de création à l'heure actuelle avec 70 % des jeux se ressemblant ? Et en quoi « Big Band » est-il original ?*

J.-L. Di Maria : C'est vrai qu'il y a une profusion de jeux identiques. Lorsque nous avons commencé, nous avons été assez déçus par ce qui existait sur le marché. *Big Band* est original car il mélange arcade et aventure.



Les fruits d'Apple

Apple a présenté deux nouveaux Mac. De gauche à droite à côté du Mac plus désormais proposé à 23 000 F, le Macintosh II, architecturé autour d'un 68020 et d'un 68881, possède une résolution graphique de 640 par 480 en 16 ou 256 couleurs parmi plus de 16 millions. Premier prix : environ 66 000F. Dérivé du plus, le Mac SE est quinze-vingt fois plus rapide que son inspirateur, il intègre deux unités de sauvegarde et 256 Ko de Rom. Il est commercialisé à partir de 28 400 F.

De plus, nous avons voulu que l'aventure soit logique. Il faut être diplomate dans *Big Band*, si on mitraille tout le monde, on se retrouve très vite en prison. Il faut cogiter, car dès le départ le joueur sait qu'il devra braquer le musée, mais il ne sait pas comment. Pour *Incantation*, nous avons fait appel à un scénariste. Il travaille pour une maison d'édition à Grenoble, « Le dernier cercle », qui édite des modules de donjeons et dragons et a développé le jeu *Avatar* sur Minitel.

E. Giraud : Le scénario est essentiel. Les jeux de demain auront de très bons scénarios et la technique suivra. Nous voulons innover tout en gardant l'optique du marché. Il est toujours très facile, à partir d'un jeu, de sortir des sous-jeux. Mais cela ne nous intéresse pas, il est hors de question de refaire la même chose. Au départ, nous nous sommes inspirés de la presse.

En fonction des critiques, on a essayé de faire un jeu qui réponde à la demande. Notre inspiration est multiple, les gens que l'on fréquente, la bande dessinée, le cinéma... Nous inventons en permanence des jeux qui ne sont pas seulement informatiques. Je suis maître à donjeons et dragons.

– ***Quels sont vos autres passions ?***

J.-L. Di Maria : La musique classique, depuis quelques mois. Les jeux, même si j'essaye de ne pas jouer en dehors du travail !

Le Go, les échecs, et aussi les sports tels que la randonnée, le vélo.

– ***Si vous aviez une devise, ce serait ?***

J.-L. Di Maria : « Prêt à tout pour un logiciel Softhawk ».

E. Giraud : « Peu de produits et beaucoup de qualité. »

Interview : Nathalie Meistermann

M.I.D.I. Lips

Une nouvelle philosophie en matière d'informatique musicale.

Sur le marché de la micro-informatique un certain nombre de logiciels nous est proposé. D'une configuration rigide ces programmes ne permettent pas aux musiciens d'avoir un outil de création sur mesure. Le nouveau M.I.D.I. Lips développé par Act Informatique, société très performante en matière d'intelligence artificielle et d'informatique culturelle permet pour la première fois à un musicien informaticien de manipuler un logiciel en fonction de ses besoins. M.I.D.I. Lips appartient à la fois aux domaines de l'intelligence artificielle et de la musique et demeure sans concurrence réelle dans chacun de ces domaines. Il permet au programmateur averti d'appréhender la problèmatique du phénomène musical au moyen d'outils plastiques et performants et il offre aux musiciens mieux qu'un langage servant à la mise en place et à l'évolution d'un langage musical. Ce logiciel qui tourne sur *Macintosh* permet une très grande rapidité de réalisation, paramètre fondamental pour répondre à la notion « d'urgence » spécifique à la création. Ce programme devrait être commercialisé très prochainement. Mais on ne sait pas encore qui l'éditera. J.S.

Suivez les guides

L'APC (Association pour la Promotion du *CPC*) vient de faire paraître deux fascicules dignes d'intérêt.

Le Guide des langages sur *Amstrad CPC* et *PCW* fournit à l'utilisateur dérouté par la profusion de langages en tout genre des indications claires lui permettant d'orienter son choix.

Ce répertoire complet ne se contente pas de livrer des informations brutes : chaque chapitre s'ouvre sur un exposé des spécificités du langage auquel il est consacré. Suit la présentation des différentes versions disponibles pour les micros *Amstrad*, agrémentée d'une comparaison de leurs mérites respectifs.

Le Guide des imprimantes pour *Amstrad CPC* livre quant à lui toutes les informations nécessaires au choix, à l'entretien et à la programmation — exemples à l'appui — d'une imprimante.

Ces deux publications d'une cinquantaine de pages, vendues 36 F, peuvent être commandées directement auprès de l'APC.

APC, 7, rue du Capitaine-Ferber, 75020 Paris. Tél. : 48.97.84.84.

COUP D'OEIL



Les Passagers du Vent

La version pour *Amstrad* a des couleurs plus dures et un graphisme moins fin que sur *Thomson*. La musique n'est plus un clavecin paisible mais un son guilleret, ressemblant aux musiques habituelles sur micros. L'aventure qui se déroule à la fin de l'Ancien Régime est superbe et exige le meilleur des capacités de la machine. (Disquette Infogrames pour *Amstrad CPC*.) D.S.

Type	*aventure graphique*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	–
Bruitage	★★★★
Prix	*C*



Gauntlet

Dans un labyrinthe infesté de fantômes, un ou deux chevaliers partent à l'aventure. Un thème classique mais ici, il est très bien traité. La version *Commodore 64* est excellente (voir test sur *Amstrad* dans *Tilt* 39, page 43). Le jeu est difficile, l'animation très précise. La vue aérienne des tableaux aide à la vision du terrain. (K7 US Gold pour *C 64*.) O.H.

Type	*action/labyrinthe*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*



1789

Le héros dont vous chaussez les bottes doit se sortir de situations délicates, ramassant les louis d'or et les épées qui apparaissent opportunément. On a la guillotine facile, en 1789. La quasi inexistence du bruitage n'empêchera pas le passionné d'aventures historiques de se plonger dans l'univers révolutionnaire. (Disquette Infogrames pour *Thomson TO 8, TO 9, TO 9 +*.) J.L.R.

Type	*aventure*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	–
Bruitage	★
Prix	*B*

Les Passagers du Vent

Que dire de nouveau sur le scénario qui vous entraîne toujours des brumes britanniques au soleil africain ? Personnellement, il ne m'a pas passionné. D'autant que le graphisme de cette version - en noir et blanc - est loin de donner le résultat obtenu sur

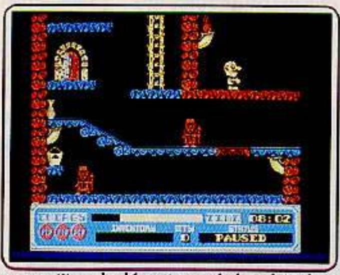


les autres machines. (Disquette Infogrames pour *IBM PC* et compatibles monochromes.) L.S.

Type	*aventure graphique*
Intérêt	*10*
Graphisme	★★★
Animation	–
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Cityslicker

Habile compromis entre l'arcade et l'aventure, ce jeu se déroule comme un film à suspens. Sous les traits de l'agent Slick, vous désamorcez la bombe placée dans le Parlement anglais par l'ignoble Abru Cadabbra. Il faut, grâce à de bonnes animations,

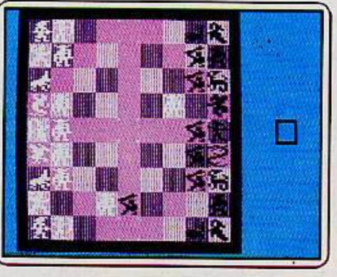


reconstituer le désactiveur de bombes dont les pièces sont disséminées dans Londres. (K7 Hewson pour *Amstrad CPC*.) E.C.

Type	*aventure/arcade*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Sieg in Afrika

Il fallait le faire : un wargame simulant les campagnes d'Afrique du Nord sans aucun graphisme, aucune animation, aucun bruitage. Quel est l'intérêt de l'ordinateur ? Sa puissance de calcul. Le reste est fourni sur papier, avec des jetons à découper repré-



sentant les unités. Un « wargame carton » aurait suffi. (Disquette Simulations Canada pour *Apple II*.) L.S.

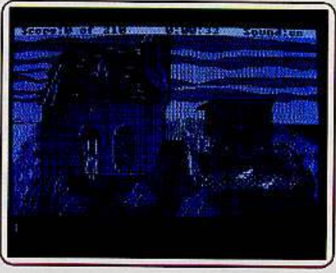
Type	*wargame*
Intérêt	*8*
Graphisme	–
Animation	–
Bruitage	–
Prix	*F*



Les Passagers du Vent

Les graphismes de cette version sont aussi beaux que ceux de la version *Thomson* (voir *Tilt* n° 39 page 52). C'est splendide, mais pas exceptionnel pour un *ST*. Je me suis laissé emporter par l'aventure dont le scénario est fidèle à la bande dessinée de François Bourgeon. La souris fournit un grand confort d'utilisation. (Disquette Infogrames pour *Atari ST*.) J.H.

Type	*aventure graphique*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	–
Bruitage	★★★★
Prix	*C*



King quest III

La société Sierra vient de rééditer *King quest* en tenant compte des possibilités graphiques que la carte EGA peut apporter. Des graphismes aux couleurs moins criardes vous attendent, ainsi qu'un certain nombre d'animations nettes à souhait. Par ailleurs, le scénario n'a pas changé. Qui s'en plaindrait ? (Disquette Sierra On Line pour *IBM PC* et compatibles.) L.S.

Type	*aventure*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	*C*



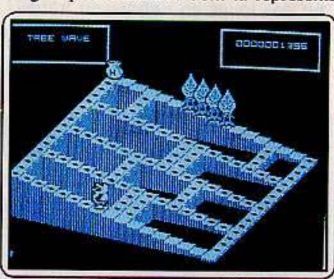
Archon

Alliant subtilement le réflexe et la stratégie, *Archon* a une place particulière dans l'univers des jeux. Si les règles restent les mêmes sur la version d'*IBM* le graphisme un peu fouillis n'est pas à la hauteur de ce que l'on peut attendre pour cette machine. Mais qu'à cela ne tienne, on prend toujours un réel plaisir à ce jeu, seul ou à deux. (Disquette Electronic Arts pour *IBM*.) L.S.

Type	
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	*B*

Tass Time in Tonetown

Une très bonne adaptation de cette aventure délirante et loufoque qui existait sur *Amiga*. Drôle et originale, elle se distingue par une gestion rapide et simple des actions. A l'aide d'un curseur à l'écran vous validez l'objet à prendre ou votre interlocuteur.



Téléportez-vous à Tonetown pour devenir un « ultra plus chic » citoyen. (Disquette Activision pour *PC* et compatibles.) N.M.

Type	*aventure*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	–
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Crystal Castles

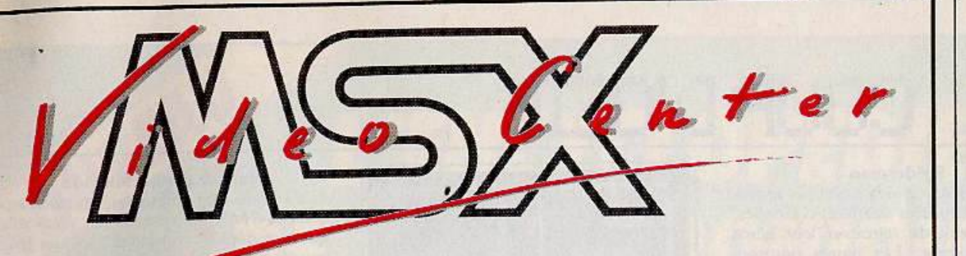
Enfin un jeu ne reprenant pas les sempiternels thèmes guerriers. Vous incarnerez un ours dont le seul but est de ramasser un maximum de gemmes malgré les dangers qui le guettent. Vous évoluerez dans de magnifiques châteaux dont la représentation est en trois dimensions. L'animation et l'environnement musical sont de bonne qualité. (K7 US Gold pour *Spectrum*.) E.C.

Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*A*

Golan Front

L'action de *Golan Front* se situe au Moyen Orient, en 1973, pendant la guerre de Kippour. Avec une carte sur papier, des jetons pour représenter vos unités et un ordinateur uniquement là pour calculer, vous vous amuserez. Vous auriez pu aussi bien vous amuser avec un « wargame carton ». Enfin, passons ! (Disquette Simulations Canada pour *Apple II*.) L.S.

Type	*wargame*
Intérêt	*8*
Graphisme	–
Animation	–
Bruitage	–
Prix	*F*



89 bis, rue de Charenton, 75012 PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h, le lundi de 14 h à 19 h
Métro : Bastille, Ledru-Rollin, Gare de Lyon

ORDINATEURS MSX1

ANON V20 : 850 F

ONY HB 501-F : 1 690 F

PECTRAVIDEO SVI738 X'PRESS 2 490 F

ORDINATEURS MSX2

ONY HBF 700 F + 3 JEUX : 2 990 F

HILIPS VG 8235 C (avec moniteur couleur) 3 JEUX : 3 990 F

HILIPS NMS 8250 + 3 JEUX : 3 990 F

HILIPS NMS 8250 + MUSIC MODULE 3 JEUX : 4 990 F

HILIPS NMS 8255 (2 Drives) + 3 JEUX : 990 F

DISQUETTES PAR 10

5"1/4 SF/SD : 49 F
3"1/2 MF/2DD (135TPI) : 190 F

SPECTRAVIDEO SVI-838 X'PRESS 16

(compatible PC) avec moniteur monochrome : 6 690 F
avec moniteur CM 8852 (hte résolution) : 9 490 F

IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR : 990 F
SONY PRN-24 : 2 290 F
SONY PRN-M09 : 2 990 F
CANON T22-A : 1 490 F
PHILIPS VW 0020 : 1 490 F
PHILIPS NMS 1431 : 2 690 F

ACCESSOIRES MSX

PHILIPS MUSIC MODULE : N.C.
PHILIPS TABLETTE GRAPHIQUE NMS 1150 : 990 F
MANETTE QUICKSHOT 5 : 75 F
MANETTE QUICKSHOT 7 : 125 F
SOURIS PHILIPS SBC 3810 : 350 F
MAGNETO PHILIPS VY 0030 : 350 F
CASSETTE C20 : 5 F (11 pour 50 F)

LES HITS A 95 F

AVENGER, BATMAN, BOULDER DASH 2, BUCK ROGERS, CHOPPER 1, FUTURE KNIGHT, INTERNATIONAL KARATE, JACK THE NIPPER, SORCERY, SPY VS SPY, WAY OF THE TIGER, TRAILBLAZER, UCHI MATA, WINTER GAMES, WINTER EVENTS, ZAXXON

LES HITS EN CARTOUCHES

190 F
DUNKSHOT, EGGERLAND MYSTERY, GREEN BERET, HOLE IN ONE PROFESSIONNAL

230 F
BOSCONIAN, CHEAT CARTRIDGE, COASTER RACE, GALAGA, INSPECTEUR Z, KNIGHTMARE, NEMESIS, PENGUIN ADVENTURE, PLANETE MOBILE, RAMBO, SPACE CAMP, THE GOONIES, YIE AR KUNG FU 2

290 F (MSX 2)
SUPER RAMBO SPECIAL, VAMPIRE KILLER

LES BEST D'AACKOSOFT !
(K7 : 95 F / D : 120 F)

ALPHA-ROID, BEACH HEAD, CHOPPER 1, COME ON PICOT, COURAGEOUS PERSEUS, CRUSADER, FLIGHT DECK, HAPPY FRET, INCA, MACROSS, NORTH SEA HELICOPTER, PICO PICO, POLAR STAR, POLICE ACADEMY, PROTECTOR, SCIENCE FICTION, SPY STORY, SKOOTER, STAR FIGHTER, STAR WARS, THE TRAIN GAME

DISQUETTES PRIX DIVERS

CHOPPER 2, DAWN PATROL, THUNDERBALL : 145 F pièce
PYROMAN, RED LIGHTS OF AMSTERDAM, ILLUSIONS, SOFT MANAGER : 190F pièce
L'HERITAGE : K7 : 165 F / D : 195 F
L'AFFAIRE, HYDLIDE, MAD MAX, INFINI : 290 F pièce.
KID KIT : 299 F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : K7 : 255 F / D : 315 F
LAYDOCK, WORLD GOLF : 345 F

MONITEUR PHILIPS 7552 : 990 F ; MONITEURS COULEURS PHILIPS : CM 8801 : 2 290 F, CM 8832 : 2 990 F, CM 8852 : 3 790 F

Trop de nouveautés pour les faire tenir ici : plus de 60 jeux à 49 F, des jeux en cartouches à 79 F, les soft-cards à 99 F ! Mais... notre catalogue complet "TOUT SUR MSX" avec *toutes* les nouveautés et nos imports *en exclusivité* vous sera envoyé *gratuitement* sur simple demande ! Ou mieux ! Abonnez-vous à MSX NEWS et vous recevrez automatiquement le catalogue, les nouveautés et les *"promos spéciales abonnés"* !

MSX NEWS, le journal des hyper-branchés MSX : des bandes dessinées, des jeux d'aventure, les secrets des jeux et les trucs techniques, des listings inédits, les scoops et les exclusivités ! "Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le MSX et que vous n'aviez jamais osé demander..." au prix de 99 F pour 6 numéros !

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

BON DE COMMANDE à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom ______ Prénom ______

Adresse ______

Ville ______ Code postal ______

Marque d'ordinateur MSX ______

Mode de règlement
❑ Chèque ❑ Mandat-lettre joint

❑ Envoyez-moi votre catalogue gratuit
❑ Je m'abonne à MSX NEWS 99 F
❑ Je vous commande le matériel suivant : ______

Pour un prix de ______
❑ Frais de port jeux et accessoires : 20 F
❑ Frais de port matériel : 90 F

TOTAL ______

COUP D'OEIL



Starglider

A l'aide de votre chasseur révolutionnaire, vous devrez affronter l'armada ennemie au milieu d'attaques incessantes pour sauver la Terre. Un scénario certes sans originalité mais avec un bon graphisme en trois dimensions très réussi, accompagné d'une aussi bonne animation. Ce programme donne à l'arcade ses lettres de noblesse. (Disquette Rainbird pour *Amstrad CPC*.) E.C.

Type ______ action
Intérêt ______ 15
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ B





Ogre

Le combat se déroule en 2010. Vous devez empêcher l'Ogre, une machine infernale ultra sophistiquée, de pénétrer votre espace et détruire votre base. Le jeu est intéressant. Il vous propose quatre types de défenses : tanks, infanterie, véhicules tous terrains et canon longue portée. Possibilité également de construire votre propre carte. (Disquette Origin System pour *Atari ST*.) D.G.

Type ______ wargame
Intérêt ______ 15
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ –
Bruitage ______ –
Prix ______ D



Gato

Une simulation de combat sous-marin. Vous naviguez dans une zone de patrouille divisée en vingt cadrans. Votre objectif premier est de mener à bien le plus de missions possibles. L'intérêt du jeu est qu'il se déroule en temps réel. Les graphismes sont en trois dimensions mais restent inférieurs à ceux de *Silent Service*. (Disquette Spectrum Holobyte pour *Atari ST*.) D.G.

Type ______ simulation de combat sous-marin
Intérêt ______ 15
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★
Bruitage ______ –
Prix ______ C

Spiderman

Les amateurs de bandes dessinées américaines, en particulier des Marvel Comics, seront heureux de retrouver leur héros favori : l'araignée. Les autres pourront découvrir l'univers, plein de malfrats excentriques, du fameux « tisseur de toile ». Un

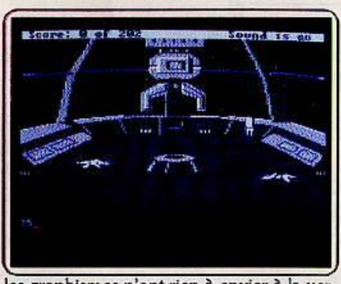


jeu d'aventure plein de suspens avec des graphismes corrects et des animations. (Disquette US Gold pour *Atari ST*.) E.C.

Type ______ aventure
Intérêt ______ 15
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★
Bruitage ______ –
Prix ______ C

Space quest

Space Quest renoue avec les scénarios de science-fiction. Menacée d'extinction, la race humaine n'a plus qu'un seul recours : vous. Un jeu qui vous fera parcourir un espace galactique très étrange. Pour les possesseurs de la carte EGA sur *IBM PC*,



les graphismes n'ont rien à envier à la version *Atari ST*. (Disquette Sierra On Line pour *IBM PC* et compatibles.) L.S.

Type ______ aventure
Intérêt ______ 16
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★★
Prix ______ C

Blue War II

Remake d'une première version, *Blue War II* en est la copie conforme : il faut diriger un sous-marin et couler autant d'ennemis que possible sans être coulé soi-même. Le succès exige de l'attention et la consultation permanente des écrans de contrôle. Le gra-



phisme, est inhabituel sur *Thomson*. Un bon classique. (Disquette Free Game Blot pour *Thomson TO 8, TO 9, TO 9 +*.) J.L.R.

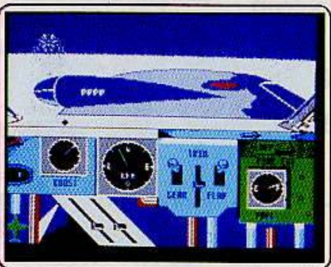
Type ______ simulation de sous-marin
Intérêt ______ 12
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ –
Bruitage ______ ★
Prix ______



PSI 5 Trading Company

Vous êtes capitaine d'un cargo intersidéral en l'an trois mille et quelque. Votre mission est pacifique. Vous devez assurer la survie de votre société, la PSI 5. A vous d'organiser vos vols, votre équipage et vos frets. Ce jeu, mi-aventure mi-simulation, d'un graphisme très honnête, réjouira les possesseurs de *PC* et compatibles. (Disquette Accolade pour *IBM PC* et compatibles.) L.S.

Type ______ aventure/simulation
Intérêt ______ 16
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ D



Aces of Aces

Aux commandes de votre Mosquito, chasseur-bombardier de la Seconde Guerre mondiale, vous devez infliger un maximum de pertes à l'ennemi en détruisant ses convois et ses chasseurs. Un excellent programme combinant stratégie et adresse. Pourvu d'excellents graphismes et de bonnes animations, le scénario est bien « ficelé ». (K7 US Gold pour *Spectrum*.) E.C.

Type ______ action
Intérêt ______ 16
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★★★
Prix ______ A



Operation Overlord

Encore une disquette de Simulations Canada. Ce wargame se présente donc comme *Sieg in Afrika*, sans graphisme, sans animation, et sans bruitage. La différence entre *Operation Overlod* et ces autres logiciels réside dans la trame du scénario. Ici, les affrontements ont eu lieu pendant l'été 1944. (Disquette Simulations Canada pour *Apple II*.) L.S.

Type ______ wargame
Intérêt ______ 8
Graphisme ______ –
Animation ______ –
Bruitage ______ –
Prix ______ F

Harrier Strike Mission

Aux commandes du Harrier, un avion aux qualités d'hélicoptère et de jet, vous attaquez un dépôt de munitions et une base ennemis. Ces objectifs sont défendus par des tanks équipés de missiles sol-air. Le graphisme est moyen, la simulation de

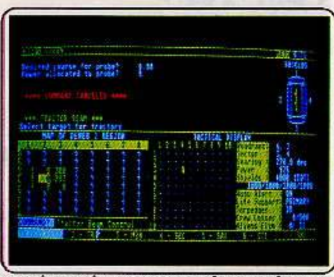


combat aérien reste assez réaliste et intéressante. (Disquette Miles Computing pour *Atari ST*.) D.G.

Type ______ simulateur de vol et combat
Intérêt ______ 15
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ E

Starfleet I

Vous êtes un des pilotes de la flotte spatiale, nouvellement promu cadet. Un vaisseau vous est donné avec pour mission de détruire le plus d'ennemis possible, et ce en un temps limité. Jeu correct, rappelant un peu *Star Trek*. L'univers est bien conçu



mais le graphisme reste au-dessous des possibilités de l'ordinateur. (Disquette Cygnus pour *Atari ST*.) D.G.

Type ______ jeu de stratégie
Intérêt ______ 13
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ –
Bruitage ______ ★★
Prix ______ C

Dynamite Dan II

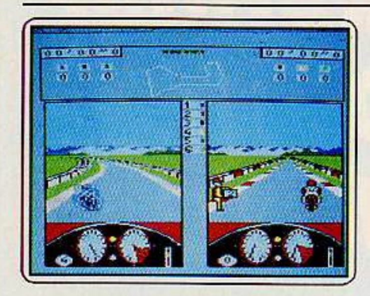
Dynamite Dan II est un jeu d'échelles au rythme et au son bien enlevés, au graphisme de raffinerie de pétrole. Notre dynamique Dan doit parcourir les huit îles d'Arcanum. Il faut agir vite pour faire sauter le laboratoire du diabolique Blitzen qui



imprime des messages sublimaux sur le vinyle de nos disques préférés. (K7 Mirrorsoft pour *Amstrad CPC*). J.H.

Type ______ jeux d'échelles
Intérêt ______ 10
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ B

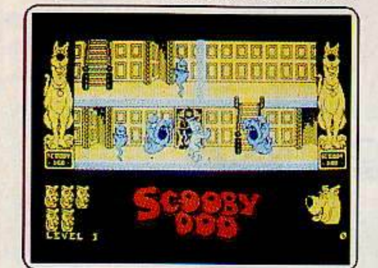
COUP D'OEIL



500 cc Grand Prix

Cette version perd le son, le graphisme ne progresse pas : douze circuits à choisir mais le décor reste identique en Hollande ou en Afrique du Sud ! Deux motos indépendantes, à la direction déroutante, une résistance au choc et une adhérence exceptionnelles. (Disquette ou K7 Microids pour *Thomson, Amstrad* et *Atari ST*. Annoncé pour *C 64* et *IBM-PC*.) D.S.

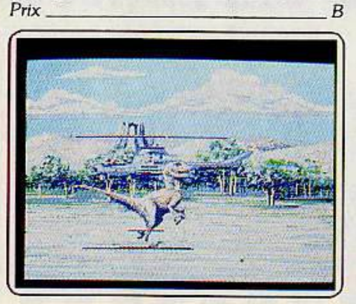
Type ____ *course de motos*
Intérêt ____ *8*
Graphisme ____ ★★
Animation ____ ★★
Bruitage ____ —
Prix ____ *B en K7, C en disquette*



Scooby-doo

Ce logiciel d'action vous propose une course-poursuite à travers les salles d'une demeure mystérieuse. Le héros doit combattre ses adversaires à mains nues. Pour ce faire, vous devez manier le joystick avec souplesse et ne pas quitter l'écran des yeux ! L'action ne manque pas de vitalité. Un graphisme un peu terne, une animation convaincante. (K7 Elite pour *Amstrad*.) O.H.

Type ____ *action*
Intérêt ____ *11*
Graphisme ____ ★★
Animation ____ ★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ *B*



Aegis Animator

Un programme qui vous permettra des animations graphiques de grande qualité. Une « programmation » assez simple, une palette de couleurs évoluée, et une liberté quasi complète de translation des images sur tous les axes : il séduira les artistes les plus difficiles. Le meilleur logiciel d'animation actuellement disponible sur *ST*. (Disquette Aegis Development pour *Atari ST*.) L.S.

Type ____ *animation graphique*
Intérêt ____ *16*
Graphisme ____ ★★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitage ____ —
Prix ____ *C*

Super Cycle

On se laisse rapidement entraîner dans cette course de motos. Les décors sont variés et la représentation en trois dimensions bien rendue. Chaque niveau apporte son lot de surprises, depuis le tracé sinueux jusqu'au trou dans la chaussée, en passant par les

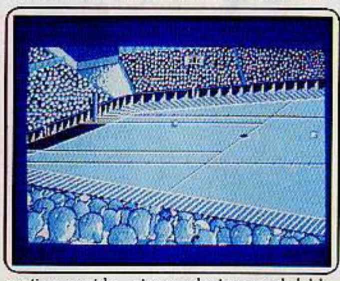


flaques d'huile. Le bruitage est, quant à lui, peu convaincant. (Disquette Epyx pour *Atari ST*.) J.H.

Type ____ *course de motos*
Intérêt ____ *14*
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ *C*

Xeno

Sport futuriste, *Xeno* s'apparente au football et au hockey sur glace. Tout comme dans la version *Commodore* (voir *Tilt* 40), on regrettera ici la faiblesse des couleurs développées pour le graphisme. L'action est au rendez-vous : bruitages diaboliques, ani-

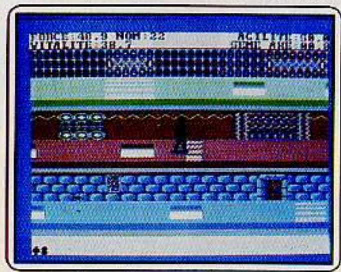


mation rapide, niveau de jeu modulable. Une partie efficace et difficile. (Disquette ANF pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type ____ *action/sport*
Intérêt ____ *12*
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ *B*

Grey Seas Grey Skies

Assez proche de *Fifth Escadra*, cette représentation de bataille navale à un seul niveau tactique est encore une fois sans graphisme, animation ou bruitage. L'ordinateur joue ici le rôle de tout l'équipement électronique disponible dans les unités



navales. Pour les nostalgiques du « wargame carton ». (Disquette Simulations Canada pour *Apple II*.) L.S.

Type ____ *wargame*
Intérêt ____ *9*
Graphisme ____ —
Animation ____ —
Bruitage ____ —
Prix ____ *F*



International Karate

Superbe ! Les Karatékas n'ont jamais été aussi bien dessinés. Vous devez abattre le plus d'adversaires possibles. A chaque combat, le décor se modifie pour représenter les différentes capitales du monde. Quelques problèmes de compatibilité des manettes de jeu font que tous les coups ne sont pas accessibles. (Disquette System 3 pour *Atari ST*.) D.G.

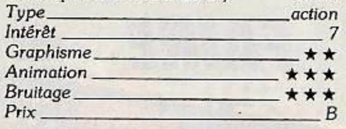
Type ____ *jeu d'arcade*
Intérêt ____ *15*
Graphisme ____ ★★★★★★
Animation ____ ★★★★★★
Bruitage ____ ★★★★★
Prix ____ *C*



Le Chevalier blanc

Ce jeu d'action n'est pas très attachant. En effet, si l'animation du chevalier et de sa monture reste intéressante, la taille trop réduite des personnages et la monotonie des situations entravent la concentration. Dans un contexte graphique « plat », il n'y a guère que la difficulté de la mission qui séduira quelques acharnés. (Disquette Cobra pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type ____ *action*
Intérêt ____ *7*
Graphisme ____ ★★
Animation ____ ★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ *B*





Le 5ᵉ axe

Le titre a déjà plus d'un an. Commercialisé sur *Thomson*, ce logiciel avait à l'époque surpris par la richesse de son animation. La remarque vaut toujours aujourd'hui, les mouvements de notre héros sont d'un réalisme époustouflant. Pour le reste, rien de bien neuf si ce n'est que le *Commodore 64* se lance dans la quête. (K7 Loriciels pour *C 64/128*.) O.H.

Type ____ *action/combat*
Intérêt ____ *14*
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ *B*

Leader Board/Tournament Disk

Le logiciel de golf, *Leader Board*, est complété par *Tournament Disk*. Ce dernier propose quatre nouveaux parcours de 18 trous plus difficiles que les précédents. Le fairway est plus sinueux et les accidents de terrain plus fréquents, donc plus difficiles à éviter.

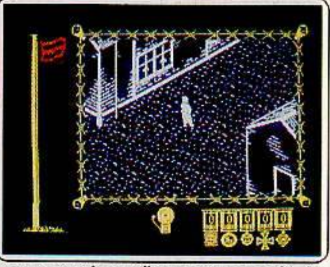


Un bon complément à *Leader Board* mais dont le prix risque de rebuter certains. (Disquette Acces pour *Atari ST*.) J.H.

Type ____ *parcours de golf*
Intérêt ____ *14*
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ —
Bruitage ____ —
Prix ____ *C*

The Great Escape

Prisonnier de guerre, votre but est de quitter le camp allemand. Sur un fond graphique très simplifié, vous partez à la recherche d'indices et d'issues. Une bonne stratégie qui nécessite avant tout réflexion et patience. Dommage qu'il n'y ait pas de brui-

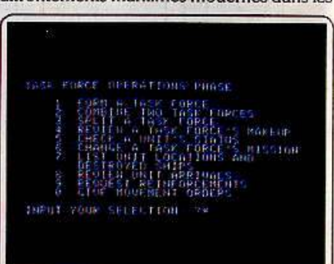


tage et que le scrolling soit si saccadé. Le scénario aurait mérité mieux. (Disquette Océan pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type ____ *aventure/action*
Intérêt ____ *13*
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★
Bruitage ____ —
Prix ____ *B*

Fifth Eskadra

Fifth Eskada est un logiciel qui appartient à la série des wargames décevants, dont la particularité est de n'utiliser en définitive que la puissance de calcul de l'*Apple*. Pour situer l'action : ce programme retrace les affrontements maritimes modernes dans les



eaux de la Méditerranée : sans grand intérêt. (Disquette Simulations Canada pour *Apple II*.) L.S.

Type ____ *wargame*
Intérêt ____ *8*
Graphisme ____ —
Animation ____ —
Bruitage ____ —
Prix ____ *F*

ELECTRON

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

117 AVENUE DE VILLIERS PARIS 17° TEL: 47 66 11 77 METRO PEREIRE. BUS 83.
OUVERT 7 JOURS SUR 7: LUNDI DE 14H A 19H. DU MARDI AU SAMEDI 10H A 20H.
DIMANCHE DE 14H A 18H

AMIGA

UC 512K+Moniteur coul
+clavier azerty
+Souris+Logiciels
8990Frs

DRIVE SUP 1010 **2590F**

VENEZ DECOUVRIR L' AMIGA 500

512K RAM 256K ROM
DRIVE 3,5 1MEGA
RESERVEZ LE
MAINTENANT

AMSTRAD PC-1512

PC 1512 SD	Monochrome GEM souris	5890F
PC 1512 DD	Monochrome GEM souris	7450F
PC 1512 SD	Couleur GEM souris	8090F
PC 1512 DD	Couleur GEM souris	9690F
LECTEUR FD3 (2° Lecteur pour 1512 SD)		1750F

LOGICIELS AMIGA

TENNIS GRAND SLAM	450F
THE PAWN	229F
DELUXE VIDEO	950F
DELUXE PAINT2	1350F
VIP	1790F
DEEP SPACE	290F
ARENA	290F
LEADER BOARD	290F
S D I	350F
DEFENDER OF THE CROWN	350F
FLIGHT SIMULATOR II	450F
ULTIMA 3	390F
INSTANT MUSIC	450F
BARD'S TALE	450F
DEJA VU	NC
ROGUE	300F
ARTICFOX	290F
TASS TIME	250F
MARBLE MADNESS	290F

DISQUETTES C64/128

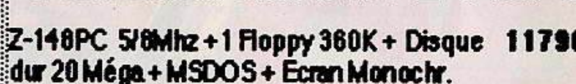
INFILTRATOR	140F
FIST II	140F
PAPER BOY	140F
SILENT SERVICE	140F
LEADER BOARD	140F
STAR GLIDER	180F
TRACKER	180F
WORLD GAMES	180F
SUPER HUEY 2	160F
DRAGON'S LAIR 2	140F
ARCANOID	140F
GAME MAKER SPORT	140F
GAME MAKER SC. FICTION	140F
FLOOPY 64	38F
DESTROYER	160F
POWER CARTRIDGE	450F
GAUNTLET	140F
TEN FRAME	140F
GAME MAKER	190F
ARTICFOX	159F

LOGICIELS PC ET COMPATIBLES

SUMMER GAMES II	350F	WINTER GAMES	350F
TRILOGY APSHAI	350F	WORD GAMES	350F
SILENT SERVICE	290F	KARATEKA	420F
ALTERNATE REALITY	450F	JET	570F
STAR FLIGHT	490F	GATO	390F
BATTLE ANTIETAM	490F	ORBITER	390F
BALANCE OF POWER	450F	TASS TIME	390F
FLIGHT SIMULATOR II	570F	PITSTOP II	350F
WORD KARATE	350F	NEWSROOM	690F
NEWSROOM PRO	1290F	SPACE QUEST	450F
CHESSMASTER 2000	390F	BRIDGE	390F

Ordinateur ZENITH Z-148PC

Z-148PC 5/8Mhz + 1 Floppy 360K + Disque dur 20 Méga + MSDOS + Ecran Monochr.	11790F
Z-148PC 5/8Mhz + 2 Floppy 360K + Ecran Monochr. + MSDOS	7950F
Mêmes configurations Couleur	NC

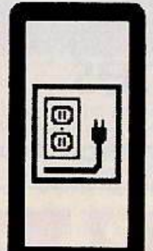


LIBRAIRIE DU ST

IVRE LECTEUR DE DISQUETTE	179F
CLEFS POUR ST (1)	295F
CLEFS POUR ST (GEM)	285F
102 PROGRAMMES ATARI ST	120F
C SUR ATARI ST	165F
CLEFS POUR LOTUS 1.2.3.	230F
DU BASIC AU C	149F
GEM MICRO APP	149F
ANGAGE MACHINE	149F
A BIBLE ST	249F
GRAPHISMES 3 DIMENSIONS	149F

LA GAMME64 DISPONIBLE
A DES PRIX D'ENFER

POUR TOUT CE QUE VOUS CHERCHEZ, POUR LE SERVICE NOUVEAUTES
36 15 RIO ET ELECTRON



BRANCHEZ VOUS!!!

TOUS A VOS MINITEL
36 15 RIO puis
E L E C T R O N
POUR VOUS INFORMER, COMMANDER, JOUER ET GAGNER DES SOFTS, ECHANGER DES TUYAUX OU PARLER MICRO

LIVRAISON PARIS **GRATUITE POUR 3000F D'ACHAT**

1 K7 GRATUITE POUR L'ACHAT DE 2 K7
OFFRE VALABLE SUR COMMODORE ET AMSTRAD

LIVRAISON PROVINCE **GRATUITE POUR 5000F D'ACHAT**

REPRISE DE VOTRE MICRO 64K JUSQU'A 1500F POUR L'ACHAT D'UN 1040 STF AVEC MONITEUR

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON





TOUTES LES NOUVEAUTES USA ET ANGLETERRE EN DEMONSTRATION 7 JOURS SUR 7

ET TOUJOURS 10% DE REMISE POUR 3 LOGICIELS ET PLUS.

CARTE BLEUE ACCEPTEE SUR PLACE ET PAR CORRESPONDANCE. CREDIT FACILE ET IMMEDIAT.

LA GAMME ST ET SES PERIPHERIQUES

1	520 STF TOS ROM (20 LOG+ souris)	3990F
2	1040STF TOS ROM (Pack bureautique)+moniteur SM125	7990F
3	Moniteur couleur SM1224 Hte Résolution	NC
4	Moniteur Thomson couleur à partir de	1990F
5	Moniteur ATARI HR SM125 monochrome Hte Résolution	1990F
6	Moniteur Philips 80 col.	990F
7	DISQUE DUR 20M° SH204	7000F
8	DRIVE 3,5 500K	2000F
9	DRIVE 3,5 1M°	2700F
10	DRIVE 3,5 1&2M° 5,25 1M° KUMANA	N C
11	IMPRIMANTE CITIZEN 120D + CABLE CENTRONICS	2490F
12	IMPRIMANTE SMM 804 AVEC CABLE	2490F
13	IMPRIMANTE STAR NL10 + INTERFACE + CABLE	3490F
14	IMPRIMANTE STAR NX15 136 COLONNES	5990F
15	DISQUETTES 3,5 SFDD PAR 10 (MAXELL)	160F

520STF COULEUR
+ Moniteur SC1224 HTE résolution
6490 Frs

520STF MONOCHROME
+ Moniteur SM 125 Hte Résolution
4990 Frs

CREDIT POSSIBLE 300F PAR MOIS

ALTERNATE REALLITY	390F
S D I	290F
SPACE QUEST	450F
HACKER II	245F
MUSIC STUDIO	350F
LES PASSAGERS DU VENT	299F
TASS TIME	245F
ARENA	300F
DEEP SPACE	350F
LEADER BOARD	350F
SCENES LEADER BOARD	190F
KINGQUEST II	320F
BLACK CAULDRON	420F
ULTIMA 3	550F
SILENT SERVICE	300F
BATO	350F
FLIGHT SIMULATOR II	NC
KARATE KID II	249F
MERCENARY	249F
DEFENDER OF THE CROWN	350F
FANTASY II	390F
WINTER GAMES	300F
KRAFTON & XANK	290F



3615 RIO

KINGQUEST I	450F
ROGUE	300F
SUPER CYCLE	300F
WORLD GAMES	300F
TIME BANDIT	290F
ARCTIFOX	350F
SRIKE FORCE HARRIER	250F
THE PAWN	229F
STARGLIDER	249F
JEWEL	179F
ST KARATE	275F
SHUFFLE BOARD	290F
SPACE STATION	229F
CHESS (PSION) 3D	295F
WAR ZONE	255F
FIREBLASTER	255F
MACADAM BUMPER	290F
PERRY MASON	390F
CHESS MASTER 2000	450F
KINGQUEST III	450F
DIABLO	290F
BILLARD ELECTRONIQUE	159F
SKYFOX	290F

UTILITAIRES ST	PRIX
TEXTOMAT	450F
DATAMAT	450F
CALCOMAT	450F
PLUS PAINT	395F
PASCAL OSS	795F
HORLOGE INTEGREE	595F
BASIC GFA	495F
COMPILATEUR GFA	495F
VIP GEM	1990F
DEGAS	390F
1ST WORD	590F
ART DIRECTOR	490F
AEGIS ANIMATOR FR	790F
DB MASTER	590F
DIGITALISEUR COULEUR	1690F
PRINT MASTER	350F
APL 68000	1290F
EASY DRAW	790F
ART GALLERY	290F
MC EMULATEUR	1690F
LATTICE C Metacom	1090F
PASCAL Metacom	790F
ASSEMBLEUR	590F
DB MAN (DBASE3)	1690F
CAT 3D	390F
PUBLISHING PARTNER FR	1790F
LISP	1590F
EVOLUTION SUNSET	1150F
CALVACOM	350F
EMULCOM	890F

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI A ELECTRON 117 AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS (SOUS 48H DANS LA LIMITE DES STOKS DISPONIBLES) CREDIT CREG IMMEDIAT

QTE	DESIGNATION	PRIX

PORT MACHINE + 50F LOGICIEL +25F

47 66 11 77

Nom

Adresse : ....

Ville : .... CP : ....

CI JOINT CHEQUE □ MANDAT POSTE □

CONTRE REMBOURSEMENT □ + 30F

J 'ai un ordinateur : ....

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS Tél. : 40 20 01 20 Parking à 20 mètres Métro Louvre à 15 mètres

520 STF	3990
520 STF + SM 124	4990
520 STF + SM 1224	6490
1040 Bureautique+SM 125	9990
1040 Scienthifique+SM125	9990

Digitaliseur d'images
Print Technic couleur
en demonstration 1 7 5 0
1040 STF+SM 125+Pro 24 Steinberg 9990

Moniteur Monochr SM 125	1990
Moniteur Couleur SM 1224	3900
Drive Atari Simple Face	1990
Drive Atari Double Face	2690
Drive Cumana 3 1/2	1950
Drive Cumana 5 1/4	2450
Disque Dur SH 204 20 Mega	6900

Imprimante Atari SM 804	2490
Imprimante Star NL 10	3490
Imprimante Star NB 24/15	7900
Imprimante Laser Centronic	28000
Extension Memoire 512 K (Specifier si ST ou STF)	1100
Disquettes vierges 3 1/2	145
Joy Stick Quick Shot 2 Plus	119
Joy Stick Konix	159
Modem Digitelec 2000	1490
Modem Digitelec 2100	2750

520 STF + SM 125 + Star NL 10	7200
520 STF + SM 1224 + Star NL 10	8500
1040 STF + SM 125 + Star NL10	10900
1040 STF + SM 125 + Disque Dur	14900
1040 STF + SM 125 + Star NL 10 + Disque Dur	16900

Pour configurations avec 1040 specifier si bureautique, musicale ou scienthifique

Pour toute configuration superieure a 6500 Francs INFOMANIE vous offre 20 logiciels selectionnes du domaine public, 3 logiciels a choisir dans la gamme soldes (en indiquer 5 en cas de rupture de stock) et une participation a un stage de formation

UTILITAIRES

GRAPHISME

Aegis Animator	579
Animatic	299
Art Director	590
Art Gallery 1	259
Art Gallery 2	279
CAD 3D	390
Degas Elite	890
Easy Draw (vers2)	850
Film Director	690
Font Primitives and Hints pour CAD 3D	279
Paint Works	329
Plus Paint	379
Print Master	349
Publishing Partner	1490

BUREAUTIQUE

Calcomat	450
Compta Memsoft	1790
DB Man (DBase3)	1290
DB Master One	590
Datamat	450
Evolution	1900
Evolution Sunset	990
First word	569
Haba Dex	599
Haba Merge	399
Haba View	699
Habawriter 2	699
MC Base	1690
Textomat	445
VIP (sous Gem)	1890

LANGUAGES

Cambridge Lisp	1390
Compilateur pour Basic GFA	520
Fast Basic	885
GFA Basic	495
Lattice C	1090
Megamax C	1690
MCC Pascal	890
Modula 2	1390
Pascal QSS	790
Pro Fortran	1390

MUSIQUE

EZ Track 20 Pistes Sequenceur	899
Hippo Sound Digitizer	1890
K Minstrel	289
Music Studio	289
Pro 24 Steinberg	2750

PROGRAMMATION

Back Up	229
Desa	249
Devpack	539
Hippo Disk Utilities	199
Hippo Ram Disk	199
K Ressource	369
M Copy	399
MCC Macro Assembleur	529
MCC Make	479
ST Toolkit	299
Twin Pack	235
Utilities	429

COMMUNICATION

Emulcom	850
K Comm	560

UTILITAIRES DIVERS

Back Pack	549
K Switch	299
Platine ST	1790
Quick Mind	399
Real Time Clock	490
Time Link	1190
Z Time Clock	890
Emulateur Macinthosh	.1690
Emulateur MSDOS	690

JEUX

8 Ball	379
Alternate Reality	399
Artic Fox	429
Balance of Power	419
Basket Ball One on One	179
Black Cauldron	299
Borrowed Time	299
Championship Wrestling	289
Chess Psion	289
Des Chiffres et des Lettres	289
Crafton & Xunk	
Deep Space	289
Donald Duck	329
F 15 Strike Eagle	279
Flight Simulator 2	439
Gato	399
Grand Prix 500cc	299
Hacker 2	299
Harrier Strike Mission	299
MGT	219
Jewel of Darknes	189
Karate Kid 2	249
King Quest	369
King Quest 2	419
King Quest 3	419
Leader Board	299
Leader Board Tournament	149
Little Computer People	289
Macadam Bumper	299
Mean 18	369
Mercenary	239
Pawn	229
Phantasie	339
Phantasie 2	319
Q Ball	229
Quasar	249
Rogue	289
SDI	429
Shuffle Board	299
Silent Service	279
Skyfox	329
Space Quest	399
World Karate	339
Star Fleet 1	429
Star Raiders	339
Starglider	249
Str Force Harr	219
Sundog	369
Super Cycle	299
Super Huey	229
TassTime	299
Temple of Apshai	299
Typhoon	229
Tenth Frame	299
Ultima 2	319
Ultima 3	469
Wanderer	229
Winter Games	279
World Games	269

SOLDES

Cards
Eden Blues
Erebus
Fire Blaster
Flip Side
Hacker
Major Motion
Mudpies
Pinball Factory
ST Karate
ST Protector
Space Pilot
Space Station
Strip Poker
Super Tennis
Thai Boxing
Time Blast
Transilvania
Trifide
Trinity
Turbo GT

189 F

S T a g e s .... S T a g e s

Pour repondre a une importante demande de votre part, INFOMANIE organise dans ses locaux une serie de stages concernant les aspects les plus interessants de l'ATARI ST: ils sont organises par des grands experts de cette machine.

TOUR GUIDE DE L'ST....................700 F
Mardi 18h30/20h30 et Samedi 10h-12h
BUREAUTIQUE....................900 F
Lundi 18h30/21h30 et Jeudi 18h30/21h30
PROGRAMMATION....................900 F
Mercr 18h30/21h30 et Vendr 18h30/21h30
MUSIQUE....................500 F
Samedi 12h30/15h30
GRAPHISME....................500 F
Samedi 16h00/19h00

Le cout du stage est rembourse en cas d'achat d'une configuration superieure a 6500F.
Depechez-vous de reserver en boutique ou par le bon de commande: les places sont limit?ees

S T a g e s .... S T a g e s

OPERATION MUSIQUE SUR ATARI ST

INFOMANIE organise une demonstration des etonnantes possibilites musicales de l'ATARI ST, la machine sur laquelle travaillent la plus part des musiciens professionnels.
Pendant touts les dimanches d'Avril venez decouvrir les nouveaux produits STEINBERG et HYBRID ARTS dedies a l'Atari ST.
Les demonstrations seront effectuees par des musiciens professionnels ayant deja utilise l'Atari ST pour leurs enregistrements:

Michel Haumont
Jean Louis Valero
Daniel Cohen

INFOMANIE remercie pour la collaboration dans l'organisation:
SARO INFORMATIQUE, importateur de la gamme Steinberg.
FAUST, importateur de HYBRID ARTS.
ATARI FRANCE.

DIMANCHE 5, 12, 19 et 26 AVRIL de 10h a 19h, chez INFOMANIE

AMSTRAD CPC

CPC 464 Monochrome	1990
CPC 464 Couleur	2990
CPC 6128 Monochrome	2990
CPC 6128 Couleur	3990
Imprimante DPM 2000	1690
Lecteur FD1	1590
Souris AMX	690

Pour tout achat d'un micro-ordinateur Amstrad CPC INFOMANIE vous offre 5 logiciels (nous contacter pour les titresdisponibles)

3d Grand Prix	99	199
Ace	105	149
Aliens	95	125
America's Cup	99	159
Antiriad	95	139
Aces of Aces	109	149
Athlete	139	179
Asphalt		189
Big Four		159
Billy la Banlieue	139	179
Blue War		219
Bob Winner		169
Bomb Jack 2	89	149
Breackthru	95	129
Cauldron 2	88	149
Cobra	105	
Colossus Chess	105	159
Crafton et Xunk	129	199
Dandy	79	119
Desert Fox	105	149
Dragon's Lair	79	119
Dragon's Lair 2	99	149
Druid	99	
Elite	179	289
Fer et Flamme		229
Five Star	109	149
Future Knight	89	145
Galvan	105	149
Gauntlet	105	129
Ghosts'n Goblins	89	119
Gold Hits	119	165
Grand Prix 500cc	129	159
Great Escape	89	109
Hard Ball	89	149
Harry et Harry		169
Hit Pack	109	159
Hive	119	
Ikary Warriors	89	149
Impossible Miss	89	139
Infiltrator	109	169
Jack the Nipper	85	139
Jail Break	85	129
Knight Games	99	149
Konami's Coin Up	109	158
Les Laureats	159	
Little Comp People		158
Macadam Bumper	139	189
Marble Madness	109	
Masque		189
M'enfin	139	199
Pawn		179
Pacte		209
Samantha Fox	109	149
Sapiens	139	179
Scooby Doo	89	148
Scrabble	199	229
Silent Service	89	149
Skyfox	95	149
Sold a Mill 2	115	148
Sold a Mill 3	109	155
Sorcery Plus	95	149
Space Herrier	79	119
Spitfire 40	99	149
Sram 2		209
Star Games 1	109	159
Stargilder	149	179
Strike Force Harr	99	149
TT Racer	89	159
Tarzan	109	
Tau Ceti	99	139
Tempest	99	149
Tobrouck	109	165
Tomahawks	99	149
Top Gun	105	149
Top Secret		199
Trail Blazer	79	119
Trivial Pursuit	179	219
Uchi Mata Judo	89	149
Winter Games	99	149
Xevious	89	129
Zombie		165

UTILITAIRES

Calcomat		429
DAMS	269	299
Datamat		399
Dr Draw		559
Multiplan		580
Tascopy		299
Tasprint		299
Tasword	269	449
Textomat		349

PC 1512

1512 SD MC	5790
1512 DD MC	7990
Business Card	6490
File Card 10M	4800
File Card 20M	5990
DPM 3000	2290

JEUX

Bruce Lee	289
Chess Psion	599
F 15 Str Eagle	219
Flight Simulator	879
Gr Slam Bridge	389
Mean 18 Golf	209
Pitstop 2	269
Silent Service	259
Space Quest	389
Summer Games2	249
Winter Games	329

UTILITAIRES

Calcomat	890
Compta Mems	1690
Datamat	890
Evolution	1950
Framework ler	990
Gem Draw	989
Stock Mems	1690
Reflex	960
Analyste	
Side kick	390
Textomat	439
VP Planner	1090
Word Junior	1090

EN DIRECT AVEC INFOMANIE SUR MINITEL:3615 + SAM ✱ ATA MOT CLE INFM

BON DE COMMANDE Envoi sous 24 heures apres reception du cheque

NOM....................**PRENOM**....................
ADRESSE....................**CODE**............
VILLE....................**TELEPHONE**............
Envoyer a INFOMANIE, 3, rue Perrault, 75001 PARIS

DESIGNATION	PRIX

Catalogue pour ATARI ST sur demande

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

KORONIS RIFT

Ferrailleur de l'espace

Vous rencontrez la chance de votre vie : la planète Koronis. Oubliée depuis 700 000 ans, cette planète est gardée par une base de soucoupes agressives. Dans les profondes vallées — ou rifts — de Koronis, les carcasses de vaisseaux renferment de précieux matériels militaires. Vous explorez les reliefs bleutés en trois dimensions, repérez vos cibles aux instruments et envoyez un robot piller l'épave. Action et aventure s'emmêlent pour rendre le jeu intéressant.

Les vagues des soucoupes nécessitent une attention soutenue. Faciles à abattre, leur ténacité les rend dangereuses.

La dimension stratégique du jeu apparaît progressivement et vient enrichir l'aventure. En effet, anéantir la base située au creux du vingtième rift exige de meilleurs armements que ceux de départ. Vous rentrez donc de temps en temps sur le vaisseau principal en orbite d'attente et analysez votre butin, remplacez vos équipements par les trouvailles les plus performantes.



Une carte de la planète se révèle utile, ainsi que l'utilisation judicieuse des différents types d'écrans de protection. On se repère rapidement sur le tableau de bord un peu chargé. Les graphismes de la planète, en trois dimensions, sont de bonne qualité. Les phases guerrières n'ont pas la rapidité des jeux d'arcade, heureusement car le jeu serait trop dur. (Disquette ou K7 Activision pour *Amstrad*. Existe aussi sur *C 64*, *Sinclair* et *Atari 800*.) D.S.

Type	**aventure/action**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**



RAID 2000

Un monde en danger

Un « nouveau » jeu d'action pour défendre votre chère planète. Scénario ultra-classique, animation de qualité, *Raid 2000* ressemble étrangement à *Sanxion, Parallax* ou *Quasar* (cf. dossier action *Tilt* 38). La stratégie est fort heureusement au rendez-vous. Vous disposez en début de partie de quatre vaisseaux. Sur la carte du monde, de larges zones apparaissent déjà contaminées par l'envahisseur.

Il existe deux moyens d'agir. Tout d'abord, chaque vaisseau, en orbite autour de la terre, peut lancer une charge nucléaire sur telle ou telle partie du territoire pour stopper un moment l'évolution adverse. Il faut ensuite sélectionner l'un de vos équipages et le diriger en un autre point de la terre. La lutte qui s'ensuit est très classique, servie en tout cas par une animation qui ne laisse aucun répit. L'intérêt de ce logiciel réside surtout dans la difficulté de votre mission. Il faut, en chaque point du globe, détruire un réacteur en évitant l'ennemi. La phase « carte du monde » qui vous permet de repositionner vos vaisseaux ou de réparer les dommages subis autorise une stratégie d'attaque qui change un peu du tir à répétition. (Disquette Mirrorsoft pour *Commodore 64/128*) O.H.

Type	**action/guerre futuriste**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

LÉVIATHAN

Tourbillon spatial

Inutile de réfléchir, la victoire est au bout du joystick ! *Léviathan* reprend le scénario des « Zaxxon » de tout genre, y apporte une animation de qualité pour nous faire oublier qu'il existe déjà des dizaines de jeux du même type sur le marché... Qu'à cela ne tienne, la partie est captivante et toujours aussi dangereuse ! Scrolling dans l'espace, le vaisseau tourbillonne dans le vide, vire sur lui-même pour décharger son laser sur quelque malheureuse soucoupe ennemie...

Seule la réalisation picturale et sonore de ce jeu mérite votre attention. On est ici bien proche de la fameuse « qualité arcade ». Bien sûr, le vaisseau est un peu petit à l'écran et il est au début bien difficile d'en contrôler tous les écarts. Mais l'habitude aidant, le graphisme des îlots planétaires (un seul défaut dans le décor, le « rideau étoilé » reste statique... étrange et déroutant !) le bruitage de vos réacteurs ou des hordes ennemies contribuent à donner à l'action toute sa dimension.



Encore faut-il, bien sûr, vouloir relancer l'éternel défi de ces trop nombreuses guerres sidérales ! (K7 English Software pour *Commodore 64/128*.) O.H.

Type	**action**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

Le joystick est indispensable. (Disquette King Soft pour *Atari ST*.) E.C.

Type arcade
Intérêt 14
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



SPACE PILOT

Les faucheurs de chrysanthèmes...
Space Pilot est un jeu d'aventure qui reprend le thème classique du « shoot them up », cher aux jeux d'arcade. L'accent semble avoir été mis sur l'esprit de compétition. Jusqu'à huit joueurs peuvent s'affronter successivement par scores interposés. L'ambiance du jeu trouve un soutien sans faille avec l'environnement sonore et musical : les effets de bruitage sont réellement impressionnants lors des interludes. Votre tâche consiste à survivre un certain temps dans un univers où se bousculent de menaçants vaisseaux spatiaux n'ayant qu'un seul but : vous détruire. Vous n'êtes bien entendu pas sans défense puisque vous disposez d'une « mitrailleuse » qui vous permet de « nettoyer » votre champ de déplacement. Cependant il faut faire preuve de ténacité et de concentration pour résister aux vagues incessantes des attaques. Votre survie, une fois le temps écoulé, est récompensée par l'accès au niveau supérieur. Le graphisme, bien que moyen compte tenu des possibilités du *ST* ne décevra pas les amateurs du genre grâce à la grande variété des décors. Le programme affiche constamment vos résultats statistiques : le pourcentage de tirs réussis. Compte tenu de son prix, *Space Pilot* est plutôt intéressant.

STAR RAIDERS

Etoiles ? Vous avez dit étoiles ?
Star Raiders devrait ébranler le flegme des vieux routiers des jeux d'arcade ayant pour thème la guerre spatiale. Ce programme — qui était déjà grandiose sur les machines huit bits — renaît de ses cendres paré des qualités du *ST*. Votre rôle consiste, aux commandes d'un vaisseau ultra-moderne, à détruire des hordes d'extra-terrestres. Ces derniers ont pour but d'anéantir vos bases éparpillées aux quatre coins de la galaxie. Aussi disposerez-vous de plusieurs niveaux, vous mettant aux prises avec un nombre croissant d'ennemis. Pas très original direz-vous ? Eh bien, si. Car ce programme bénéficie d'exceptionnelles qualités d'animation graphique, le bruitage n'étant pas en reste. Ainsi lors de votre pérégrination cosmique, le réalisme des météorites errantes ne peut vous laisser indifférent (splendides effets 3 D). D'autre part, le tableau de bord, riche en fonctions de toutes sortes permet de parer à toutes éventualités (bouclier, carte stellaire, etc.). En utilisant le spectaculaire transporteur hyper-espace vous abordez les zones ennemies et appréciez le graphisme des différents vaisseaux adverses. Ceux-ci, selon leurs caractéristiques, ont des méthodes d'attaque fort variées. Heureusement, vos bases de ravitaillement permettent de restaurer votre vaisseau des multiples dégâts occasionnés par les agressions ennemies. Le jeu se joue au joystick et au clavier. (Disquette Atari pour *Atari ST*.) E.C.



Type arcade
Intérêt 16
Graphisme ★★★★★★
Animation ★★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C

KETTLE

La marmite et le labyrinthe

Ça cartonne dans les oreilles de la marmite. Poursuivi par d'étranges bulles, vous devez détruire un nombre affolant de vases. Dans l'un d'eux est cachée l'ultime trappe qui vous mènera vers le soleil. Mais pour l'instant, pas une minute de répit. De labyrinthes en caves, vous emmenez avec vous une affectueuse bestiole qui tourne sans cesse autour de votre couvercle. Projectile efficace et charmante camarade, elle saura casser les vases, tuer vos ennemis et peut-être vous permettre de ne pas succomber trop tôt. Votre énergie s'amenuise bien sûr au contact de l'adversaire et seul le passage au tableau supérieur pourra vous rendre quelques forces.
Ce logiciel d'arcade dévoile peu à peu un important labyrinthe. Et puisqu'il est possible de jouer à deux, et donc de visualiser simultanément deux parties du territoire,



autant apprendre tout de suite à se repérer dans ce dédale de salles identiques. Pour une action qui ne manque certes pas de « punch », *Kettle* pèche par la simplicité et la monotonie de ses graphismes. La stratégie est de même laissée pour compte. Seul le jeu à deux rattrape ce handicap : il est en effet possible de s'entraider ou de se combattre, ce qui ne manquera pas de stimuler les sportifs du joystick. (Cassette Alligata pour *C 64/128*.) O.H.

Type	***action/labyrinthe***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

MELONMANIA

Vivre pour manger...

Gros et appétissants, les melons qui poussent dans cette contrée sont votre seule raison de vivre. De la « Megafat's house » à la plantation la plus proche, quelques pas suffiront dans un premier temps à assouvir votre appétit ! Mais il faut bientôt aller de plus en plus loin, éviter un nombre impressionnant d'ennemis, franchir de nombreux passages pour peut-être venir à bout de cette périlleuse récolte.
La melonmania n'est pas de tout repos. Sur une soixantaine de tableaux, vous parcou-



rez un labyrinthe dont le plan est fort heureusement fourni par la notice. Les melons, transportés sur votre tête, attirent la convoitise de vos adversaires. Et puisqu'il faut rejoindre sans cesse le point de départ pour stocker le précieux fruit, la partie fait bientôt plus appel aux réflexes qu'à une quelconque stratégie. Dans un graphisme agréable, l'animation du logiciel est précise et efficace. *Melonmania* est un « Pac Man » grandeur nature, difficile et réservé aux maniaques du joystick. (Cassette Interceptor Software pour *C 64/128*.) O.H.

Type	***action***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

TERROR OF THE DEEP

Mystérieux Loch Ness

Expédition sous-marine dans les eaux ténébreuses du Loch Ness. Vous partez à la recherche de cristaux maudits dans un appareil de plongée très sophistiqué. Un logiciel qui brille par la subtilité de son maniement. L'engin mis à votre disposition



se compose d'un tableau de bord très complet. La représentation graphique de l'ensemble est judicieuse. Vos deux mains apparaissent à l'écran, guidées par le joystick ou le clavier. Sous votre commande, elles peuvent actionner les différentes manettes de contrôle. Cette mise en place est intéressante.
Il faut, par exemple, pour recharger vos batteries, positionner à l'écran la main droite sur la roue de commande puis aller de haut en bas pour tourner cette dernière. Une quinzaine de manettes sont à contrôler sans cesse, ce qui nécessite une parfaite concentration.
La stratégie comprend des phases de ravitaillement très difficiles, une orientation toujours délicate et la nécessité de visionner régulièrement les quatre côtés vitrés de l'engin. Le graphisme sous-marin est de bonne qualité. Divers monstres surgissent de l'obscurité pour attaquer le vaisseau ou se coller à ses parois et ce, dans un bruitage éloquent. La survie est très délicate, le succès quasi impossible avant de longues heures de jeu. *Terror of the Deep*



s'apparente plus à un simulateur qu'à un logiciel d'action. Un jeu très original en tout cas ! (K7 Mirrorsoft pour *C 64/128*). O.H.

Type	**simulation sous-marine**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

THANATOS

Dragon volant

Il est superbe ! Vert, l'œil sauvage, il n'attend que vous pour prendre son envol. Une pression vers l'avant, l'énorme animal marche d'un pas pesant puis s'élève dans un lourd battement d'ailes. Voici la version *Commodore* de ce jeu déjà testé sur *Spectrum*. Action et simulation s'y retrouvent mêlées. Le « pilotage » du dragon est très attachant. La mission est pourtant classique (cf. *Tilt* n° 38) mais qu'importe. On a plaisir à brûler l'ennemi, saisir une pierre



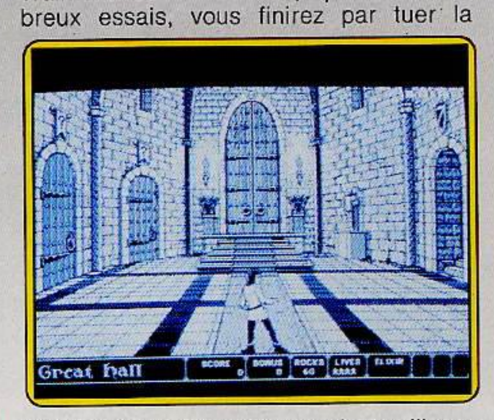
dans ses griffes sans jamais lâcher la princesse ! L'intérêt majeur du jeu tient dans le fait qu'il faut sans cesse surveiller la résistance physique de l'animal. Le cœur qui bat bientôt la chamade au bas de l'écran vous donnera plus que jamais l'illusion de combattre par vous-même. Pour une mise en place graphique relativement simple (scrolling continu), ce programme possède une ambiance et une richesse de jeu qui rendent le « game over » insupportable ! (Disquette Durell pour *Amstrad*.) O.H.

Type	**aventure/action**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

DARK CASTLE

Ténébreux

Ambiance sinistre pour ce jeu d'arcade. Vous êtes un héros téméraire décidé à en finir avec M. le sorcier, votre voisin. Armé de tout votre courage, vous partez d'un pas décidé en direction du château de l'infâme magicien. Grincement de la porte qui tourne sur ses gonds pour claquer derrière vous. La retraite est coupée, une seule alternative : continuer. Face à vous cinq portes. Deux minutes de mûre réflexion et de savants calculs pour vous décider à en prendre une au hasard. Devant vous, les caves d'un donjon. Un peu partout des rats qui longent sournoisement les murs. Rien qui puisse vous remonter le moral. En bas à droite un homme masqué avec un fouet. Il ne s'agit pas d'un héros masqué mais d'un bourreau. Celui-ci, sans relâche, fouette trois prisonniers suspendus à des anneaux de fer. Vous entrez en action. A grande vitesse, vous dévalez les marches des escaliers. Vous vous baissez pour ramasser une pierre et, avec beaucoup de dextérité, vous la lancez. Raté !
Nous avons affaire là à un jeu qui n'est pas vraiment facile. Bien sûr, après de nombreux essais, vous finirez par tuer la



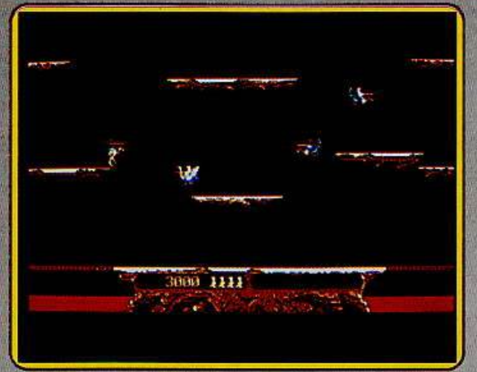
chauve-souris. Le problème, c'est qu'il y en a encore beaucoup d'autres, que le bourreau est vraiment musclé, que les rats ne sont pas spécialement amicaux, que des zombies sillonnent les couloirs et que le tracé du terrain va vous obliger à exécuter des numéros de haute voltige, de quoi faire pâlir certains trapézistes.
Dark Castle est un jeu complet, superbement réalisé. Le personnage courant dans les dédales de couloirs ou se suspendant à une corde est surprenant de réalisme. Le son est très réussi.
Le jeu se contrôle uniquement au clavier. Il est facilement jouable avec quelques touches et seul le lancer de pierres peut paraître un peu ardu. Mais n'ayez crainte, il existe d'autres armes ! (Disquette Silicon Beach Software pour *Macintosh*.) L.S.

Type	**aventure/arcade**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**F**

JOUST

Les oiseaux attaquent

Les « écumeurs » de salles de jeux se rappelleront d'une arcade qui créait l'admiration il y a environ trois ans : *Joust*. Ce programme a été maintes fois adapté à différents micros. Aucune version n'avait jusqu'alors égalé l'original. Avec le *ST*, cette lacune est comblée. Chevauchant des autruches volantes, vous devez désarçonner et récupérer rapidement l'œuf pondu par l'oiseau que vous venez d'agresser. Sinon, une nouvelle autruche sortira de cet œuf et viendra renforcer la horde volante. ▸



Le passage aux niveaux supérieurs amène un plus grand nombre d'ennemis et un accroissement de leur agressivité. De nouveaux dangers font aussi leur apparition : de menaçantes mains de feu essaient de s'emparer de vous, sans oublier les dangereuses attaques d'un ptérodactyle.
Ce jeu peut être joué à deux simultanément (vous aurez la possibilité donc de collaborer contre l'adversité). Le graphisme n'a rien à envier à l'original des cafés (les possibilités du *ST* y sont pour quelque chose). L'animation des volatiles est très réaliste et pleine d'humour. Le bruitage, bien que sobre, entretient l'ambiance mystérieuse de ce programme. *Joust* nécessite cependant une longue phase d'apprentissage afin de contrôler avec finesse les déplacements de votre cavalier volant. Ceci afin de frapper la partie supérieure des ennemis : c'est le seul moyen de les anéantir. *Joust* est vraiment un excellent programme, riche en rebondissements potentiels. (Disquette Atari pour *Atari ST*.) E.C.

Type	**arcade**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**C**

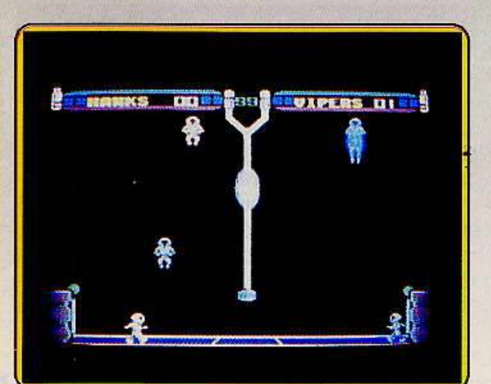
HYPABALL

Innovation

Nouveau sport futuriste, l'« hypaball » est vraiment déroutant. Difficile de le comparer au football ou au rugby. Deux équipes vont pourtant se disputer un ballon, faire des passes et tirer des penalties. La particularité majeure du jeu se résume dans le maniement des joueurs : vous contrôlez en effet un « grounder » et deux « strikers ». Si le premier reste sur le sol, les deux autres membres de votre équipe planent dans l'apesanteur, étrangement propulsés par de petits réacteurs. Car bien entendu, la balle ne va pas, dès le coup d'envoi, retomber sagement sur le sol. Cette partie se joue en fait sur un terrain vertical délimité, en haut par une barrière artificielle, sur les côtés par deux murs énergétiques que le ballon franchit d'ailleurs avec facilité pour réapparaître sur l'autre bord du stade !
Contre l'ordinateur, aucune chance de vaincre dans les premières minutes de jeu. Pour ce qui du jeu à deux, il faudra de longues

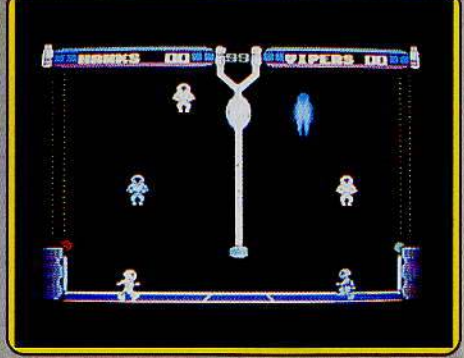


parties de pratique avant de parvenir à récupérer la balle au moment voulu. Si les passes sont particulièrement difficiles, le tir au but relève de l'impossible ! Il faut en effet loger la balle dans une espèce de corbeille qui monte et descend sans cesse sur un pilier vertical en milieu de terrain. Véritable casse-tête, le jeu prend tout son intérêt lorsque l'on parvient enfin à maîtriser ses joueurs. On profite alors d'un graphisme bien conçu, d'une animation sans faille et d'un scénario pour le moins original. (Cassette Odin pour *C 64/128*.) O.H.



Type	**sport futuriste**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

Hypaball est très bien rendu dans la version *Spectrum*. Les options sont identiques : choix des joueurs, du niveau, jeu contre l'ordinateur ou contre un partenaire humain. La présentation s'accompagne même ici d'une présentation parlée très compréhensible. Le graphisme et le bruitage sont très proches de la version *C 64*. Quant à l'animation, elle est rapide. Un bon jeu où l'utilisation d'une manette apporte un grand confort. (Cassette Odin pour *Spectrum*.) O.H.



Type	**sport futuriste**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

THAÏ BOXING

J'te file une beigne ?

La micro informatique ludique semble être un terrain de prédilection pour les sports de combat, et en particulier pour les arts martiaux (karaté et autres kung fu). D'où une certaine lassitude. Pas avec *Thaï Boxing* qui tient lieu de programme original dans ce genre. La boxe thaï (un sport en pleine ascension) utilise les différents coups permis dans la boxe américaine, la savate, avec en prime des coups de genoux et de coudes. Inutile de préciser la violence de ce sport.
Le programme à proprement parler dispose d'un agréable graphisme en trois dimensions. De très beaux décors viendront agrémenter les différentes étapes du jeu. Outre la représentation classique des combattants, on remarque, dans la partie supérieure de l'écran, les visages des protagonistes, indiquant l'étendue des dommages provoqués par les coups. Les boxeurs disposeront d'une panoplie considérable de coups (pas moins de huit) qui nécessiteront une phase d'entraînement avant toute confrontation sérieuse. Le joystick est indis-



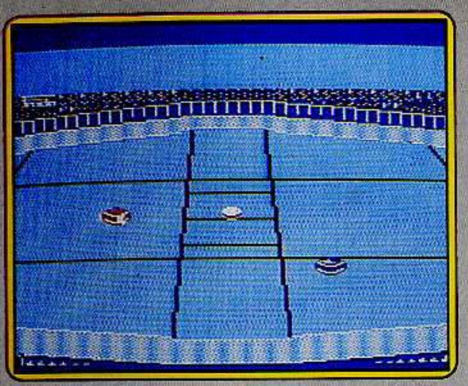
pensable. Le bruitage, bien que sommaire, reste correct. En revanche, l'animation des combattants est relativement médiocre, les mouvements manquent de fluidité et de précision. Bien que n'égalant pas les meilleures réalisations sur *ST*, cette adaptation de *Thaï Boxing* constitue à ce jour la meilleure version de ce programme. Ce jeu se joue seul ou à deux. (Disquette King Soft pour *Atari ST*.) E.C.

Type ______ **arcade**
Intérêt ______ **14**
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ **B**

XENO

Drôle de sport

Ce sport est un peu particulier... A mi-chemin entre le football et le hockey sur glace, vous contrôlez une batte circulaire et devez pousser un palet vers les buts



adverses. Seul contre l'ordinateur, le jeu n'est pas si simple. Pour tirer, il faut en effet déplacer un curseur afin de définir la trajectoire du shoot. Impossible donc de diriger directement le palet, tout passe par la compréhension des impacts et des rebonds, un peu comme s'il s'agissait là d'une partie de billard... Le jeu se déroule durant trois phases d'une à neuf minutes chacune. Tout va très vite et les novices de *Xéno* parviendront à peine à placer un point contre le *computer*. Il est cependant possible de faire varier le handicap de ce dernier en modifiant la rapidité de son jeu. L'animation, vive et précise, est bien meilleure que les graphismes. Les couleurs sont relativement ternes et seuls les vigoureux bruitages de vos tirs soutiendront votre effort. Il est quand même dommage que ce sport original n'ait pas bénéficié d'une meilleure conception graphique. (Cassette A.N.F. pour *C 64/128*). O.H.

Type ______ **action/sport**
Intérêt ______ **12**
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★★
Prix ______ **B**

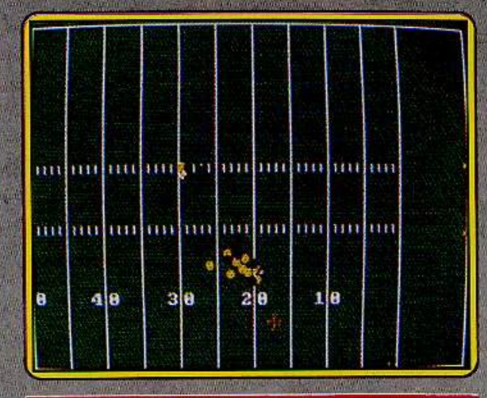
La version *Spectrum* est tout aussi agréable à jouer. Les commandes réagissent vite et bien. La redéfinition des touches prend toute



son importance dans le jeu à deux joueurs, vu l'étroitesse du clavier des *Spectrum* classiques. Mais la manette de jeu vous apportera un confort bien supérieur dans ce jeu rapide. Dans cette version aussi, vous pouvez changer le temps de latence avant chaque tir, la durée de chaque période et le niveau du programme (dix niveaux au total). Un bon jeu simple et prenant. (K7 A.N.F. pour *Spectrum*)



Intérêt ______ **13**
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ **B**



GRIDIRON

Football américain

Gridiron vous place dans la difficile position d'entraîneur de football américain puis de « quaterback » : il s'agit de définir la composition de l'équipe, de composer les tactiques d'attaque et de défense et d'essayer de les appliquer. A chaque phase de jeu (après chaque progression, si on le désire), vous pouvez prendre une des quarante tactiques proposées. Une certaine connaissance du jeu vous permet de créer vos propres tactiques en modifiant la position des onze joueurs, leurs courses ou leurs objectifs (réception de passe, passage en force, blocage, etc.). La succession d'écrans nécessaires à ces créations est gênante même si elle fait appel à la souris. Pendant le déroulement du jeu, vous contrôlez le possesseur de la balle de manière simple mais peu précise. Pour éviter de cuisantes défaites contre l'ordi- ▶



the SENTINEL

PROCHAINEMENT DISPONIBLE POUR CPC 464-664-6128

Au delà de vos rêves les plus fous ! Dans un monde où la seule force est l'énergie pure, se trouve SENTINEL.
Combattez à travers 10 000 pays aux graphismes originaux !
Essayez d'absorber The SENTINEL pour la remplacer et devenir le Maître du Pays...



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 43 39 23 21

Vente par correspondance :
Veuillez libeller votre chèque à l'ordre de :
UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Joindre 20 FF supplémentaires si vous désirez recevoir votre programme en recommandé.
The SENTINEL
CBM K7 110 FF - D. 160 FF
AMS K7 110 FF - D. 160 FF

nateur (qui mériterait de jouer le Superbowl) ou contre un ami, vous avez intérêt à suivre à la lettre la tactique choisie. Le graphisme est tout à fait décevant pour un logiciel développé sur *Amiga*. En revanche, sur le plan sonore, le joueur est plongé dans l'ambiance avec les manifestations de la foule et les explications très nombreuses des arbitres. L'ouverture des tactiques possibles fait que les phases jeu d'action-arcade ne sont jamais lassantes. (Disquette Bethesda Software pour *Amiga*.) N.C.

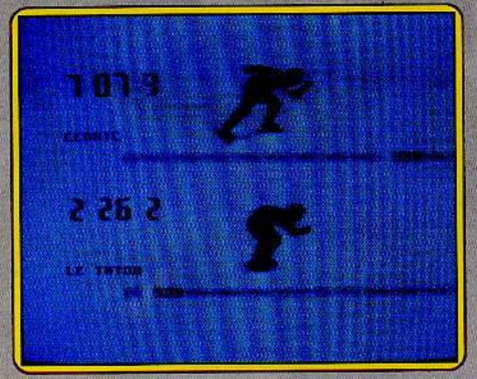
Type — ***action/arcade***
Intérêt — ***16***
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — ***D***

LES DIEUX DE LA GLISSE SAVOIE 92

Skis et patins

Cette simulation de sports d'hiver rappelle, dans son principe, *Winter games* d'Epyx : simulation très au point, plusieurs épreuves pour départager les candidats notés par un jury, des graphismes et des animations très travaillés.

Ici, les jeux se limitent à trois épreuves : saut à ski, saut acrobatique et patinage de vitesse. Le patinage se limite à manier le joystick ou les deux joysticks, avec le rythme approprié. L'écran met en scène deux pistes. Classique. Les sauts bénéficient d'une présentation originale : le saut simple représente le tremplin vu du départ. Une fois le bouton « feu » appuyé au moment exact de l'envol, l'écran figure la zone de réception. Une lucarne ronde permet de contrôler la position du skieur. Le saut acrobatique donne la possibilité d'enchaîner des sauts — que la notice qualifie de « faciles », affublés de noms pittoresques « saut écart », « daffy », « grattedos » ou « saut de mule » — et des figures plus difficiles : sauts périlleux avant et arrière et hélicoptère. Si vous vous ramassez à l'arrivée, l'unanimité des quatre membres du jury s'accordera sur une note de zéro.





Les paysages hivernaux sont superbes, l'animation est d'une excellente qualité. Le programme ne constitue pas un calque de *Winter games*, puisque les points de vue diffèrent. Un regret : que les caractéristiques des machines n'aient pas permis de traiter les épreuves de bobsleigh. (Disquette Infogrames pour *Thomson TO 8* et *TO 9 +* ; K7 pour *MO 6*) D.S.

Type — ***simulation de sports d'hiver***
Intérêt — ***16***
Graphisme — ★★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — ***B***

GRAND SLAM TENNIS

Du smash au lobe

Alors que Roland Garros va ouvrir dans quelques mois ses portes aux grandes stars du tennis, ce sport est toujours à la mode sur les micros. C'est la première fois qu'il apparaît sur *Macintosh*. Il est un peu triste de voir le quick en gris, d'autant que la finesse du graphisme remplace à peine la faiblesse des couleurs. Qu'à cela ne tienne, les prouesses techniques du joueur sont essentielles. Il se déplace à l'aide de la souris. Un jeu d'enfant quand on y est habitué. La difficulté vient de la raquette (en bois ou en fer, au choix). Tout va se faire au clavier et ceux qui tapent avec deux doigts risquent de rencontrer certains problèmes. Tous les coups sont permis, du smash au lobe, avec bien sûr une touche différente pour chaque action. Beaucoup de travail en perspective pour les ramasseurs de balles. L'adversaire (toujours géré par la machine) ne s'en tire en général pas trop mal. Il faut croire qu'il connaît bien ses touches, lui. Ce qui est le plus surprenant avec ce jeu c'est le nombre d'options mises à la disposition du joueur. Tout d'abord vous pouvez choisir votre tournoi : Open de France, Wimbledon, Open des USA ou d'Australie. Les amateurs apprécieront la différence de rebond qui existe entre la terre battue et le quick. Vous pouvez contrôler la vitesse du jeu parmi cinq choix. Vous choisissez ensuite le niveau de votre adversaire parmi les quatre proposés. Plus fort encore, vous avez la possibilité de changer les conditions météorologiques, faire la pluie et le beau temps en somme. Dernier élément, vous avez accès à une note sur la stratégie à utiliser pour gagner en fonction de votre adversaire et du terrain. Un jeu pas facile à maîtriser mais qui peut être intéressant avec de la persévérance. (*Macintosh*.) (Disquette Infinity Software pour *Macintosh*.) L.S.



Type — ***simulation sportive***
Intérêt — ***13***
Graphisme — ★★★
Animation — ★★
Bruitage — ★★
Prix — ***F***

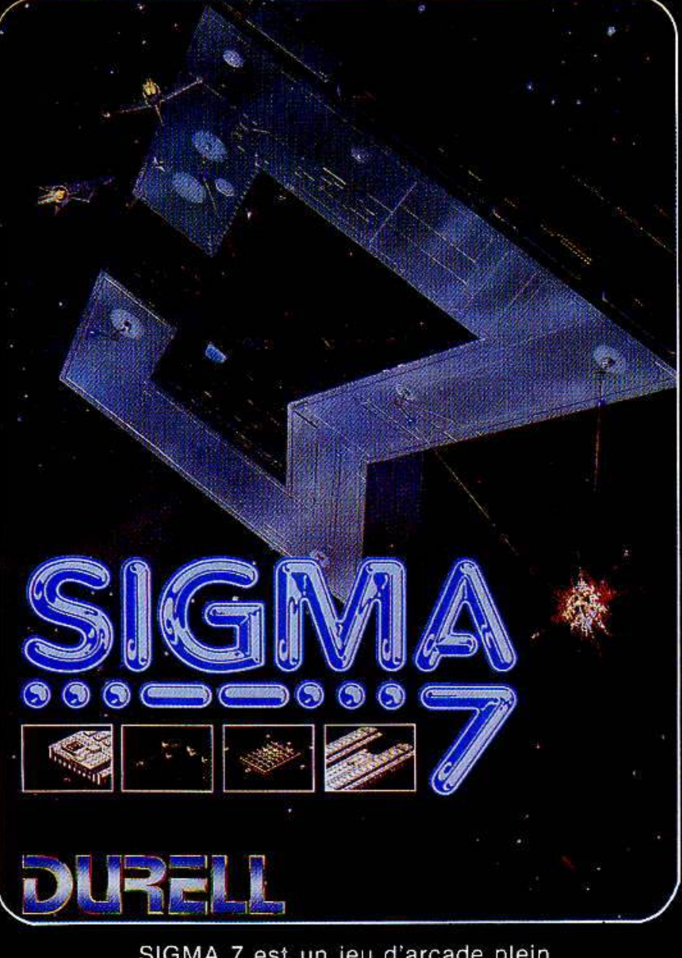
GOLF

Tactique et technique

Nouvelle simulation de golf pour l'*Amstrad*. Un parcours de neuf trous, une période d'entraînement avant le match contre l'un de vos amis, le jeu est classique mais bien conçu. La présentation de l'écran propose deux vues différentes : la première montre le « trou » en vue aérienne, la deuxième affiche le terrain que vous avez devant vous en 3 D. Toute la partie se manie à l'aide d'un seul joystick. Choisissez votre club (treize possibilités, du driver au putter) et définissez la direction du tir. Une petit croix témoigne, sur le terrain, de cette dernière sélection. La puissance de frappe varie selon une règle graduée en bas de l'écran. Il faut donc presser la gachette au moment voulu, en tenant compte, bien sûr, de la force ▸

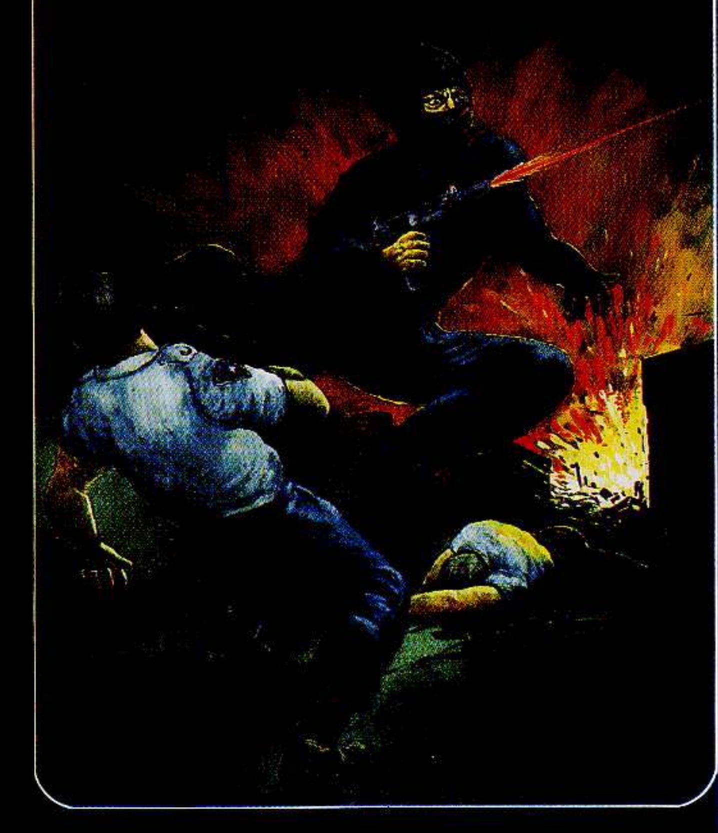
DURELL

présente



SIGMA 7 est un jeu d'arcade plein d'action comportant 7 étapes de plus en plus difficiles. Chaque étape est divisée en trois phases que vous traverserez à bord d'un chasseur spatial de station en station...
Attention aux nerfs !..

Prochainement disponible : Saboteur II





1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
FRANCE
16 (1) 43 39 23 21
Télex 262 415 F

Vente par correspondance :

Pour recevoir chez vous ces produits, veuillez libeller votre chèque à l'ordre de
UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX
Joindre 20 FF supplémentaires si vous désirez recevoir votre programme en recommandé.

SABOTEUR II -	AMSTRAD	Cass. 110 FF	Disquette 160 FF
SABOTEUR II -	CBM	Cass. 110 F	Disquette 160 FF
SIGMA 7 -	AMSTRAD	Cass. 110 FF	Disquette 160 FF
SIGMA 7 -	CBM	Cass. 110 FF	Disquette 160 FF

SABOTEUR II

Vous êtes la sœur du héros de Saboteur I, vous devez atteindre à bord d'un planeur, un building entouré de gardes, de chiens féroces et de tigres sauvages. Vous disposez d'une information secrète. Pour vous aider à remplir votre mission, vous pouvez lancer des missiles... Après quoi vous aurez toujours la possibilité de vous échapper à moto ou alors...



et de la direction du vent. Si cette simulation ne possède pas le réalisme de certains autres programmes, la rapidité de l'enchaînement des coups et la simplicité de son maniement en font un excellent logiciel d'entraînement aux principales techniques et tactiques du golf. Le contexte graphique est quant à lui tout à fait satisfaisant pour les capacités de la machine. La notice (en français) reste claire et précise. Le jeu vous fournira en outre de brèves indications relatives aux fautes commises. (Cassette Imagine/Konami pour *Amstrad CPC*.) O.H.

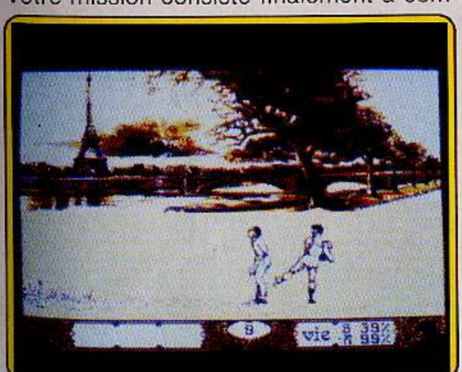
Type ____ ***golf***
Intérêt ____ ***13***
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ ***B***

BOB WINNER

Le justicier



Un justicier pas comme les autres : Bob Winner est un androïde, moitié homme, moitié machine. Dans ce pays étrange, un paysage fantaisiste dévoile aussi bien la Tour Eiffel que quelques temples indous. Votre mission se déroule sur un scrolling géant. Première constatation, la mise en place graphique est exceptionnelle pour l'*Amstrad CPC*. Même chose pour l'animation, Bob saute en l'air, donne des coups de pieds dans les tonneaux avec autant de légèreté qu'un humain. Dès le premier tableau, le danger oblige à une parfaite concentration : guêpes géantes, couteaux de lancer et boules maudites apparaîssent des deux côtés de l'écran. Il faut alors se baisser, ou sauter par-dessus l'obstacle. Votre mission consiste finalement à combattre et à tuer trois adversaires distincts, un boxeur, un « savateur » (boxe française) et un caïd du « six coups » ! Si vous êtes désarmé en début de partie, vous allez vite découvrir trois indices importants. Chaussures et gants pour la boxe, pistolet pour le duel. Il faut posséder l'arme correspondant à chaque ennemi pour espérer le vaincre. Quand l'occasion se présente, une pression sur la barre d'espace vous transforme en adversaire agile, rapide et surtout équipé. Bob Winner possède ainsi neuf vies pour remplir sa mission. Le duel au révolver est sans aucun doute la phase du jeu la plus périlleuse, même si quelques cratères et marécages restent très difficiles à dépasser. Encore bravo à cette superbe animation graphique, à ces décors dignes d'une digitalisation, à cette musique, enfin, qui vous aidera à surmonter la douleur. Un très bon jeu d'arcade. (Disquette Loriciels pour *Amstrad CPC*.) O.H.



Type ____ ***action***
Intérêt ____ ***17***
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★★★
Prix ____ ***B***

COP-OUT

Viser juste

Sur un scénario classique, ce logiciel d'action ressemble vraiment à un stand de tir de fête foraine. Pas de stratégie, pas de réflexion, il s'agit de viser juste et de ne pas perdre son sang-froid. Une mission attachante réservée aux adeptes du tir à gogo ! Le policier que vous incarnez doit éliminer un dangereux gang de tueurs.
Premier tableau, vous êtes seul sur le trottoir d'une rue malfamée. Six adversaires



apparaissent devant vous. Chacun d'eux se cache derrière une fenêtre, une porte ou un muret. Le viseur de votre arme se déplace à l'écran.
Il faut canarder sans cesse l'ennemi, éviter ses balles (qui ne se déplacent heureusement pas trop vite), tuer des oiseaux et détruire avions ou jeeps qui passent çà et là. L'unique intérêt de cette mission réside dans la difficulté de son maniement.
Pour diriger votre viseur, vous êtes amené à déplacer de même votre personnage. Difficile alors d'éviter les projectiles adverses sans dédoubler son regard : un œil pour le viseur, l'autre pour slalomer entre les balles. Les différents tableaux de ce jeu sont agréables. Le bruitage se résume quant à lui en une classique pétarade. Une mission qui, faute de vous faire réfléchir, saura vous tenir en haleine pendant neuf vies de lutte acharnée. (Disquette MicroGen pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type ____ ***action***
Intérêt ____ ***12***
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★
Bruitage ____ ★★
Prix ____ ***B***

VIDEO OLYMPICS

Athlétisme

Vous sentez-vous prêt à vous mettre dans la peau d'un athlète complet ? Ce logiciel vous propose six épreuves : le 100 mètres, le 100 mètres-haies, le saut en longueur, le lancement du marteau, celui du javelot et enfin la natation.
A chaque épreuve est attaché un score qualificatif indispensable à obtenir pour avoir le droit de disputer l'épreuve suivante. Le point principal de chaque épreuve ▶



consiste en un pianotage rapide pour établir la course d'élan suivie éventuellement d'un maintien appuyé d'une touche pour déterminer le saut, le lancer ou la respiration en natation. Or ce pianotage n'est rien moins qu'aisé sur les *Spectrum* classiques à clavier gomme ou sur les *Spectrum Plus*, guère plus avantagés de ce côté. Il n'y a que les possesseurs des nouveaux *Spectrum 128 + 2* qui pourront s'en sortir. Et la manette de jeu me direz-vous ? Eh bien, les chers programmeurs n'ont pensé qu'aux possesseurs d'une interface Kempton, la moins courante en France, et rien d'autre. Il vous faudra donc disposer d'une interface programmable, plus facile à trouver, pour avoir quelques chances de vous en sortir. Quant aux malheureux détenteurs de *Spectrum* classiques sans cette interface, ils n'auront plus qu'à se faire une raison et à jouer éternellement au seul 100 mètres ! Une exception toutefois pour les pianistes émérites qui parviendront... parfois à se qualifier ! On regrettera aussi que seule la vitesse soit récompensée et non la synchronisation. L'animation est correcte mais le décor est limité à des pâtés de couleur représentant les spectateurs. Quant au fond sonore, il est tout simplement absent. Au total un logiciel guère attrayant si ce n'est son prix modique. (K7 Mastertronics, pour *Spectrum*.) J.H.

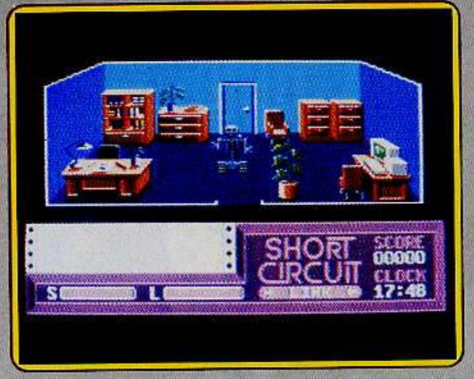
Type	**simulation d'athlétisme**
Intérêt	**7**
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	–
Prix	**A**

SHORT CIRCUIT

Robot sauveur

Deux jeux se cachent ici sous le même titre : votre première mission repose sur la stratégie, la seconde sur l'action. Si l'on peut dès le début sélectionner l'une ou l'autre des aventures, seule la première mérite à mon avis vos efforts ! Vous voici dans l'usine, poursuivi par les gardes et robots ennemis. Votre seule chance de survie : confectionner un adroïde semblable à vous-même qui servira de cible à vos assaillants. L'usine se compose d'une trentaine de salles fort bien représentées. On y trouve des ordinateurs et un mobilier rempli d'objets divers.

La stratégie du jeu est typique des logiciels d'aventure/action. Vous chargez dans les mémoires du robot des programmes d'action (fouille, laser, etc.) et collectez les objets rencontrés. Il faut bien sûr sélectionner ces derniers selon leur utilité propre (place réduite), trouver les clefs qui ouvrent les portes et les astuces qui empêchent tout risque de mort ! Classique mais bien conçue, cette logique d'action nécessite que vous traciez un plan des lieux, que vous appreniez à connaître les horaires des rondes, etc. La mise en place 3 D du décor et l'animation de votre robot sont très réalistes. Il n'en va pas de même pour les bruitages, une musique dont on se passera facilement.



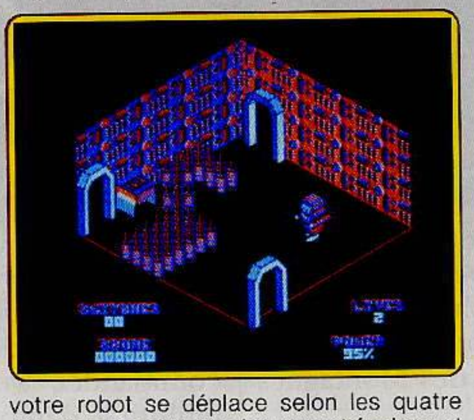
La deuxième partie du programme simule la fin de votre évasion. On quitte alors la stratégie pour une « action/scrolling » classique bien réalisée. Une phase de jeu qui aurait pu malgré tout être évitée. (Disquette Océan pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type	**action/stratégie**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	**B**

SEPULCRI

Robot mécano

Un minuscule robot va tenter de réparer les circuits d'un satellite... Nouvelle recrue pour la famille des action/stratégie, *Sépulcri* utilise un contexte 3 D classique mais toujours captivant. Commandé au joystick, votre robot se déplace selon les quatre directions fondamentales et peut également sauter sur les éléments du décor. Il s'agit de repérer les cinquante circuits défectueux et de les fouler du pied pour les remettre en service. Vos ennemis, des têtes de bélier (RAM en anglais...) occupent diverses pièces. La seule difficulté consiste bien sûr à manier votre robot le plus rapidement possible. Les sauts sont ainsi plus que périlleux. Il faut prendre son appel de façon à ne pas retomber sur les pics électrifiés.



La stratégie de votre déplacement est donc essentielle. A chaque lancement, le jeu ne vous place malheureusement jamais dans la même salle. Le plan de l'édifice, très utile au demeurant, sera fort complexe à mettre au point. Il est néanmoins possible de sortir sur imprimante chacun des écrans de jeu, une initiative étonnante qui vous aidera peut-être à vaincre le sort. (Disquette Reaktor pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type	**action/stratégie**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

HIVE

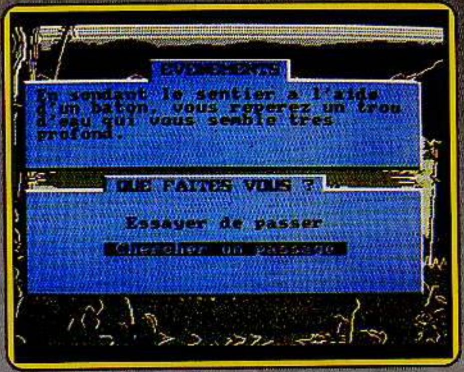
Galeries infernales

Cette mision vous plonge dans l'enfer de ces galeries futuristes, de sinistres tubes infestés d'ennemis de tout genre. Un logiciel d'action qui, malgré un contexte graphique original (bruitages classiques), manque à mon avis de variété... Votre vaisseau répond à divers ordres de maniement. Il est ainsi possible de modifier votre vitesse, de sélectionner les vues avant ou arrière, de sauter ou de vous aplatir contre le sol. Tou- ▶









tes ces manœuvres doivent vous permettre d'éviter vos adversaires, soit qu'ils occupent le bas de la galerie, soit qu'ils volent en son milieu. Votre laser vous permet quant à lui de détruire de nombreuses météorites.
Tout l'intérêt du logiciel réside dans la progression de votre engin. Lorsque celui-ci s'élance dans un tube, les contours de ce dernier se mettent à défiler sous vos yeux, ondulant selon le relief de la galerie. Lorsque l'on manie le vaisseau à grande vitesse, l'impression rendue est ainsi particulièrement réaliste et attachante. Il faut suivre le tube, passer sans encombre les embranchements et éviter tout choc susceptible de diminuer vos réserves énergétiques. La stratégie (collecter des objets et s'en servir au bon moment) n'est malheureusement pas aussi captivante. Il arrive de ce fait que l'on se lasse de cet univers symétrique... Un logiciel qui risque de vous séduire à jamais, ou de bien vite vous lasser ! (K7 Firebird pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type	***action/stratégie***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	***B***

BLOOD'N GUTS

Courage et ténacité

Il faut voir les athlètes... Charpentés comme des montagnes, des mines résolues et peu avenantes. Vous choisissez votre adversaire parmi quatre créatures patibulaires. Pour une dizaines d'épreuves particulièrement originales, il va falloir combattre avec courage et ténacité. Pas de réflexion cependant, il s'agit avant tout de force et de rapidité. Première épreuve, tirer sur la corde afin de plonger votre concurrent dans le torrent. On enchaîne sur un plongeon de dix mètres pour ensuite participer au concours du buveur de bière. Votre joueur boit goulûment et le liquide, représenté dans l'œsophage, coule bien vite vers un débordement dramatique... Une seule solution, agiter avec frénésie le joystick de droite et de gauche afin d'avaler la boisson ! Cet exemple vous montre le soin et l'originalité apportés à la conception de ces jeux sportifs. Le jeu contre l'ordinateur manque malheureusement bien vite d'intérêt. Un graphisme trop statique et de longues périodes de chargement (version cassette...) démobiliseront les plus attentifs. Seule la lutte contre l'un de vos amis pourra guider votre effort, sans pour autant garantir de longues heures de jeu. (Cassette Greve Graphics pour *Commodore 64/128*.) O.H.

Type	***action***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

TÉNÈBRES

Hasard et chance

Ce logiciel d'aventure est particulièrement simple à manier. Inspiré des jeux de rôle interactifs, *Ténèbres* ne s'appuie sur aucun graphisme, mis à part quelques rares tableaux de présentation.
Sans mettre en place une logique de jeu quelconque, *Ténèbres* fait plus appel à la chance qu'à la réflexion. Votre quête consiste en fait en une succession de questions concernant la direction à prendre, les objets à trouver, etc. Il s'agit donc de sélectionner votre réponse pour traverser la mare aux grenouilles et atteindre, par exemple, la falaise maudite. S'il est très facile de périr (une fausse manœuvre suffit), il sera judicieux de sauvegarder l'aventure le plus souvent possible. Pour un scénario classique, la quête fait malheureusement bien trop appel à la chance et au hasard. La logique ne vous fera jamais deviner les intentions de vos futures rencontres et seule l'expérience de quelques morts subites vous permettra d'accomplir les trois heures de jeu annoncées par la notice. L'histoire souffre quelque peu de cet éternelle incertitude. On regrettera de même qu'il ne soit jamais question de points de vie ou de points d'expérience. Seule la simplicité du jeu et de son maniement explique sa parution. Un excellent moyen, sans doute, pour lancer les plus jeunes sur la route de l'aventure. (Disquette Rainbow pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type	***aventure textuelle***
Intérêt	***10***
Graphisme	–
Animation	– –
Dialogue	★★★★
Difficulté	★★★
Prix	***B***

XEVIOUS

Une histoire d'héritage

L'action se situe sur une planète ayant été évacuée par ses habitants à une époque reculée à la suite d'une glaciation. Cette civilisation à haut degré de technologie semble avoir décidé de réinvestir la terre de ses ancêtres. Malheureusement la planète est maintenant occupée par nous, les hommes. Vous devez donc protéger les intérêts de notre espèce devant la détermination des envahisseurs Xevious. Ce jeu d'arcade, qui constitue un classique du genre, fait désormais partie de la logithèque *Amstrad*. Votre tâche consiste, aux commandes de votre vaisseau ultramoderne, à survoler des territoires inhospitaliers et à détruire l'armada Xevious. Il faut attendre que les multiples agresseurs volants soient à votre portée avant de pouvoir les anéantir. Vous devez, d'autre part, tenir compte de l'inertie de votre vaisseau et donc faire preuve d'anticipation pour éviter les tirs ennemis. Votre but ultime est le vaisseau amiral contrôlant et abritant les forces Xevious.
L'adaptation de ce jeu sur l'*Amstrad* jouit indubitablement de certaines qualités. Avec une présentation et des options claires, vous pouvez choisir le type de contrôle vous convenant le mieux : clavier ou joystick. L'action à proprement parler se déroule- ▶



dans une fenêtre bénéficiant d'un « scrolling » fluide et agréable. L'animation des protagonistes bien que n'étant pas époustouflante reste correcte. Cependant le bruitage n'est pas de bonne qualité. On constatera avec déception que les explications ne sont ponctuées que par de misérables « bip ». (Disquette US Gold-Namco pour *Amstrad*.) E.C.

Type _______ ***arcade***
Intérêt _______ ***13***
Graphisme _______ ★★★★
Animation _______ ★★★★
Bruitage _______ ★★
Prix _______ ***B***

IMPOSSABALL

Ça roule

Foin des scénarios tirés par les cheveux : *Impossaball* est une sphère rebondissant, dans un couloir, au sol et au plafond tapissés de damiers. Il faut toucher le sommet des colonnes stalagtites (qui tombent) et stalagmites (qui montent) en évitant les épines, les champs de plasma et les éclairs. Tout est dit. Il y a neuf niveaux de difficulté. Ce jeu tient de *Spindizzy* et de *Traiblazer*. C'est bien dessiné et agréable à regarder. Tout est clair : les règles, l'image, nette et lisible sans efforts, les couleurs franches de salle de bain ou de chambre d'enfant.

Mais encore ? Sachez que l'ombre de la balle, tombant à la verticale, aide grandement les repérages. Appuyer sur le bouton « feu » augmente la force des rebonds jusqu'à frôler le plafond.

Mais les colonnes à ratatiner poussent préférentiellement près des objets mortels. Le son se réduit aux bruits des rebonds. Toute l'attention des programmeurs s'est portée



sur le réalisme des rebonds et la précision des collisions, que leur effet soit bénéfique ou mortel.

Au départ, vous disposez de temps, de quatre vies et chaque 5 000 points offrent une vie supplémentaire.

Bien au point, le programme met la précision de vos gestes à l'épreuve. Attention : on y prend goût. (Disquette et K7 Hewson Consultants pour *Amstrad CPC 464, 664* et *6128*.) D.S.

Type _______ ***jeu de balle***
Intérêt _______ ***17***
Graphisme _______ ★★★★
Animation _______ ★★★★★★
Bruitage _______ ★★★★
Prix _______ ***B***



L'adaptation pour *Spectrum* de cet excellent logiciel est tout à fait fidèle. Le joystick répond bien et de manière très précise. Le relief est merveilleusement rendu. Graphisme et animation n'ont pas grand chose à envier à la version *Amstrad*. Quant à l'accompagnement sonore, il perd seulement la musique de présentation (K7 Hewson pour *Spectrum*.) J.H.

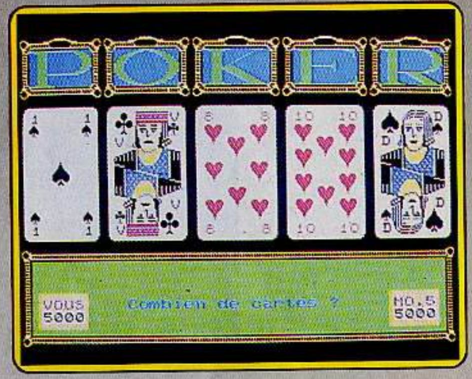
Intérêt _______ ***16***
Graphisme _______ ★★★★★
Animation _______ ★★★★★
Bruitage _______ ★★★
Prix _______ ***B***



POKER

Jeu de mains

Voilà un honnête poker sur *MO 5* et *TO 7/70*. Gasoline Software n'a pas tenté d'éblouir avec un luxe inutile : ni animation, ni bruitages sophistiqués (il faut couper le son



pour éviter l'énervant pin-pon qui accompagne la légende « le tapis brûle ! » au moment de décider si vous acceptez ou non la nouvelle mise). Vous décidez de votre fortune de départ, entre 500 et 5 000 dollars. Le graphisme est agréable, les cartes assez jolies. J'avoue un brin de scepticisme quant à l'intérêt d'un jeu de poker sur ordinateur. Mais si l'on a horreur de se rappeler quelle main domine l'autre et si vous préférez caresser les cartes à éliminer sur un écran avec un stylo optique plutôt que de battre un jeu de cartes en carton, alors ce poker fera l'affaire. Il ne m'a pas semblé excessivement difficile de rester dans le jeu. A abandonner trop vite une main moyenne on est sûr de perdre sa mise, alors qu'en allant jusqu'au bout, il reste une chance de gagner. Et puis quel plaisir avoir si l'on joue trop prudemment devant une machine ? (Cassette Gasoline Software pour *MO 5* et *TO 7/70*.) D.S.

Type _______ ***jeu de cartes***
Intérêt _______ ***10***
Graphisme _______ ★★★★
Animation _______ –
Bruitage _______ ★
Prix _______ ***A***

10th FRAME

Bowling

Dans la série : « Comment ne pas perdre la boule ? » la société Accès Software nous propose son très célèbre bowling. Equipez-vous de chaussures spéciales, du tee-shirt aux couleurs de votre ▶

TILT PRESENTE
LE PREMIER SERVICE MINITEL
OU DES LE SOMMAIRE VOUS ALLEZ DIRECTEMENT
A CE QUI CONCERNE VOTRE ORDINATEUR

TAPEZ VITE 36.15 CODE D'ACCES TILT !



Et vous retrouverez pour chaque machine :

LE CATALOGUE DES SOFTS

1000 logiciels classés par nom, genre, support et prix notés et commentés par la rédaction de TILT.

MESSAGERIE FORUM B.A.L.

Pour dialoguer, échanger des idées avec des Tiltmen qui ont le même matériel que vous.

SOS AVENTURE

Le minitel vient à votre secours s'il vous manque une vie ou si vous êtes bloqué à la porte du manoir ! Appelez à l'aide en posant une question... et venez au secours des autres en répondant aux leurs.

PETITES ANNONCES

Pour vendre, acheter, échanger du matériel, des softs... La Bourse de la micro-informatique est ouverte... et quotidiennement mise à jour.

TILT par le 36.15 c'est aussi, des jeux, le Hit Parade des softs, et très prochainement : un grand jeu interactif, le téléchargement et plein d'autres services...



équipe et de la disquette *10th Frame*. Vous voilà prêt à jouer. Si certains d'entre vous sont amateurs de golf sur micro, ils ne seront pas dépaysés sur le maniement du jeu. L'écran présente dans un coin, un petit curseur qui se promène sur un axe vertical. Quand vous préparez votre lancer, le curseur se tient au milieu. Vous choisissez une direction en fonction de l'objectif à atteindre. Le choix fait, une légère pression sur le joystick démarre l'action. A toute allure, le curseur gravit l'axe vertical. Une fois en haut, vous pouvez considérer que vous donnez le maximum de votre puissance. Si vous désirez jouer tout en douceur, il faut presser le bouton du joystick avant le sommet. Arrivé au sommet de sa course, il ne reste plus au curseur qu'à redescendre. Maintenant, selon l'endroit auquel vous l'arrêtez, vous donnez à la boule un effet de rotation. Bien doser la puissance et le sens de la rotation, voilà tout l'art du bowling. Pendant que vous suivez des yeux le curseur, un personnage à l'écran pratique le sport selon toutes les règles de l'art : flexion du genou et rotation du bras. Le graphisme simple mais soigné, un bruitage réaliste rendent bien l'esprit du jeu. Les parties peuvent se jouer à plusieurs et comprennent trois niveaux de difficulté dont un très simplifié. (Disquette Acces Software Incorporation pour *C 64/128*) L.S.

Type	***sport/bowling***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***C***

WEST BANK

Tirer le premier

La tâche semble facile : défendre la banque contre les desperados. Quand on sait que cette banque possède douze portes et que vous ne pouvez en contrôler que trois à la fois, ça devient moins simple. Mais plus amusant. A chacune de ces portes, vous devez vous procurer des dépôts de fonds. A intervalles réguliers, celles qui se trouvent face à vous s'ouvrent, découvrant un personnage. Tous ne sont pas des bandits. Il faut éviter de tirer sur Green Jordan, le fermier, ou sur la ravissante Daisy : vous y perdriez une vie. En revanche, si vous vous retrouvez face à Jack Vicious ou à Mackeyham, faites feu avant eux.

Pour faire progresser votre score, vous pouvez essayer de trouer les chapeaux que Bowie, le nain, porte en pile sur la tête. Mais Bowie aime jouer des tours. Il dissimule parfois une bombe dans ce dernier. Voilà qui ajoute du suspense à l'action.

Lorsque vous avez récupéré des fonds à chacune des portes, il faut affronter trois bandits dans un duel sans merci. Surveillez bien le compte à rebours et ne faites feu que lorsque les bandits sortent leur arme. Pas avant. Le suspense règne. Tirez juste au bon moment : si c'est trop tôt, vous n'êtes plus en état de légitime défense et on vous tuerait ; si c'est trop tard, les bandits vous abattent.

Durant les étapes suivantes, de nouvelles difficultés apparaissent : les bandits sont plus variés, des périodes nocturnes cachent les personnages et vous ne les verrez qu'à la dernière seconde. C'est sans doute la phase la plus dangereuse du jeu, la



plus passionnante aussi. Encore faut-il y arriver ! Les graphismes des personnages sont très bien réalisés. L'animation reste simple mais suffisante pour ce jeu. Le son se limite aux bruits des tirs ou des sacs d'or entrant dans la caisse.

Une musique d'ambiance aurait été la bienvenue. Ce logiciel sans prétention a tout de même réussi à me tenir en haleine jusqu'au bout. L'action est très variée et les duels sont source d'une émotion intense. (K7 Gremlin pour *Spectrum*.) J.H.

Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	***B***

TNT

Dans le feu de l'action

Des produits comme *Les Passagers du Vent* d'Infogrames ou bien *Sapiens* de Loriciels ont récemment prouvé que jouer avec un *Thomson* n'est pas forcément du domaine de l'utopie. Ces programmes font appel aux ressources cachées de ces machines. Résultat : graphismes de qualité, animation douce et précise, bande sonore de bon niveau, etc. Il n'en fallait pas plus pour que nos *Thomson* nationaux puissent allégrement damer le pion aux *Amstrad* et autres *Sinclair*. Hélas, cela semble très lointain lorsque l'on se trouve en présence de la dernière production d'Infogrames : *TNT*. Ce logiciel n'est pas fondamentalement mauvais, il se rapproche plus d'une préversion que d'un produit fini.

Première chose frappante : l'absence de bruitage. Ceci est fort regrettable, d'autant que nous sommes en présence d'un logiciel d'action. En ce qui concerne le graphisme, le bilan n'est guère plus favorable puisque l'écran se borne à montrer des pâtés de couleurs. En revanche, l'animation est logée à meilleure enseigne, encore qu'animer correctement des caractères ne soit plus vraiment une performance... A signaler tout de même la présence d'un scrolling de grande qualité ainsi qu'une gestion des commandes irréprochable. Un moins pour le peu d'originalité du scénario qui se rapproche beaucoup des *Rambo* et autres *Green Beret*, mais un plus pour la variété des situations et la présence de ▶

Les, GEANTS du jeu informatisé



HIT PAK

SCOOBY DOO

FIGHTING WARRIOR

1942

THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD

ANTIRIAD

JET SET WILLY II

SPLIT PERSONALITIES

DUET

FREE! GRATIS! GRATUIT!

6 PAK



Elite Systems S.A.R.L.
1, Voie Félix Eboué
94000, Créteil, Paris
Tel: **43.39.23.21**
Telex: 220064, ext. 3076

Les meilleurs titres Elite sont disponsibles auprés des bon concesssionaires de logiciels.

Commodore 64/128 – Cassett
Commodore 64/128 – Disc
Amstrad CPC – Cassette
Amstrad CPC – Disc
Spectrum – Cassette
CBI Chèques Bancaire

BOMBJACK II
Deretour de ses premieres cabrioles sur l'ecran, voici Jack dans un tout nouveau jeu d'arcade. Cette fois-ci il s'agit d'un super nouveau jeu de combat – en fait on pourrait appeler ca une attaque "Jack".

6-PAK
6 hits formidables en une se compilation 'Jeu à Bonus – Duo'. Pas encore sorti, acti simultanee à deux joueurs



deux parties bien distinctes (piloter un avion ou incarner un commando). Ce programme semble bâclé et cela se voit dès le premier abord. Mais, à défaut de trouver autre chose, il vous permettra de nourrir votre *Thomson*. (Disquette Infogrames pour *Thomson TO 8, TO 9, TO 9+*.) M.B.

Type	***action***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	–
Prix	***D***

ACROJET

Apprendre à piloter

Loin des combats et tirs de mitraillettes, voici un simulateur de vol dont le seul espoir est de vous apprendre à piloter. Si nous avons brièvement présenté le programme dans notre dossier (*Tilt* 40), cette version pour *Amstrad* mérite toute votre attention. Développé par Microprose, *Acrojet* est une simulation particulièrement réaliste. Le but de cette aventure est de remporter un « décathlon du ciel », c'est-à-dire de piloter, dans les pires conditions, sur une dizaine de parcours différents. Slalom entre balises, coupure de ruban, loopings ou tonneaux, la mission est très séduisante.
Le logiciel utilise une présentation graphique efficace. L'écran y est partagé en deux fenêtres : la première représente le tableau de bord, classique et complet, la seconde visionne l'appareil par l'arrière (trois autres vues disponibles) ce qui permet de suivre avec précision le passage des différents obstacles. Deuxième atout : un grand choix de conditions de vol. Devant la difficulté de votre mission, *Acrojet* propose ainsi toute un gamme de niveaux de difficulté variable (vitesse de jeu, visibilité, entraînement sélectif, etc.) Le pilotage est



très réaliste, l'appareil répond particulièrement bien aux commandes, surtout au niveau de difficulté maximale. On appréciera, le long crescendo du bruitage des réacteurs, simple mais essentiel à l'ambiance du jeu. Un logiciel à ne pas manquer. (K7 Microprose pour *Amstrad CPC*) O.H.

Type	***simulateur de vol acrobatique***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***A***

ORBIX THE TERRORBALL

Vaisseau en péril

A la suite d'un problème de moteurs, un des vaisseaux de votre pays a été forcé de se poser en catastrophe sur la planète Horca. Les membres de l'équipage sont maintenant confrontés à la population hostile de cette planète : des insectes géants, plus dangereux les uns que les autres. Vos amis ne tiendront pas longtemps face aux attaques incessantes des insectes. Vous êtes chargé d'aller les libérer avec un engin spatial. Cet engin se déplace par bonds successifs d'autant plus grands

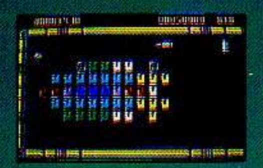


que vous mettez d'avantage de puissance. Une fois sur le sol de la planète, vous devez, dans un premier temps, récupérer le F.P.D. (Federation Property Detector) en le localisant grâce au radar. Cet appareil vous permet de retrouver les six éléments du vaisseau de vos amis disséminés à la surface de la planète. Prenez garde, chaque élément est porté par un robot qui tente de fuir. A moins qu'il ne soit acculé, auquel cas il se bat avec toute l'énergie du désespoir. Une fois le droïde éliminé, rendez-vous au plus vite au point d'atterrissage initial pour désactiver le mécanisme d'auto-destruction, incorporé à la pièce. Après avoir rassemblé tous les morceaux mettez-vous à la recherche des huit membres d'équipage.
Pour contrer votre mission, les insectes ont disposé, outre les droïdes combattants, toute une série de pièges (trappe, jet de produit destructeur, etc.). Sans compter que la végétation, les différentes constructions et les rochers gênent votre progression en faisant ricocher votre véhicule et en le déviant de sa route. Les droïdes apprennent rapidement votre technique de combat et deviennent toujours plus difficiles à battre. Un bon jeu d'action et de stratégie, à l'action variée. Des graphismes et une animation de qualité. (Cassette Streetwise pour *Spectrum*.) J.H.

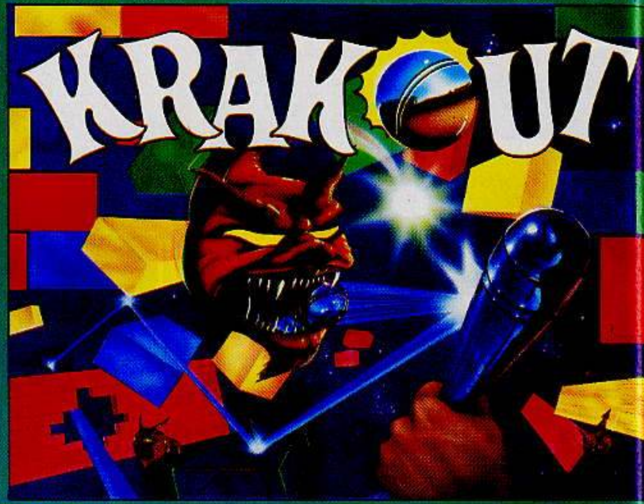
Type	***action***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***



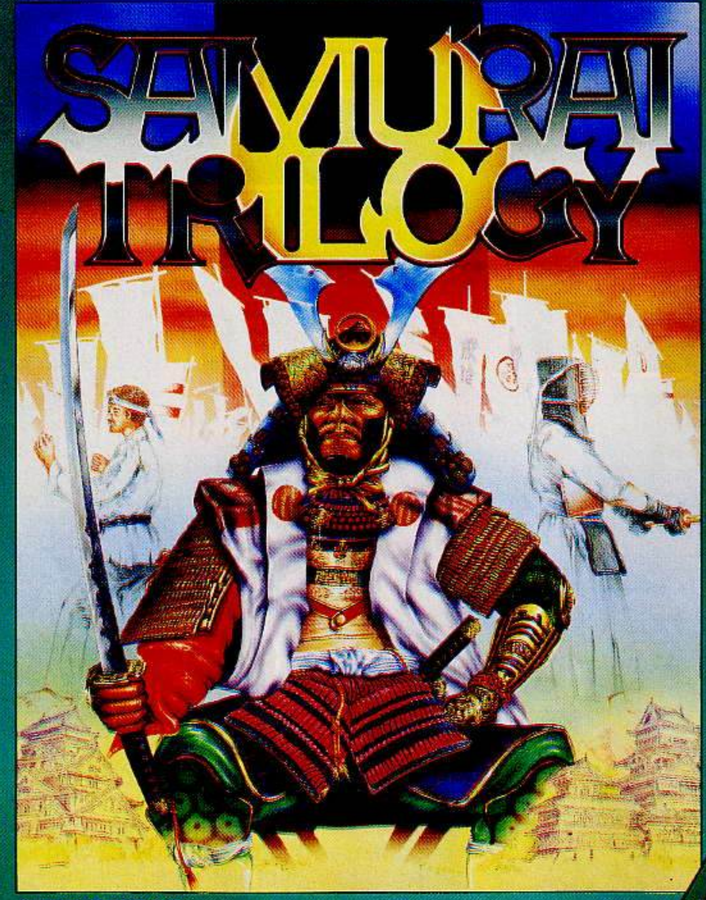
Des Logiciels...







KRAKOUT
Bienvenue à cette ultime épreuve! Un jeu d'adresse et de sang-froid – arriverez-vous à déjouer les plans de l'ogre terrifiant et à vous frayer un chemin à travers les innombrables briques colorées? Vos réflexes seront-ils assez rapides pour renvoyer les missiles ultra-rapides qui, en fracassant les briques, changent le cap ou que l'ogre crache avec mépris?

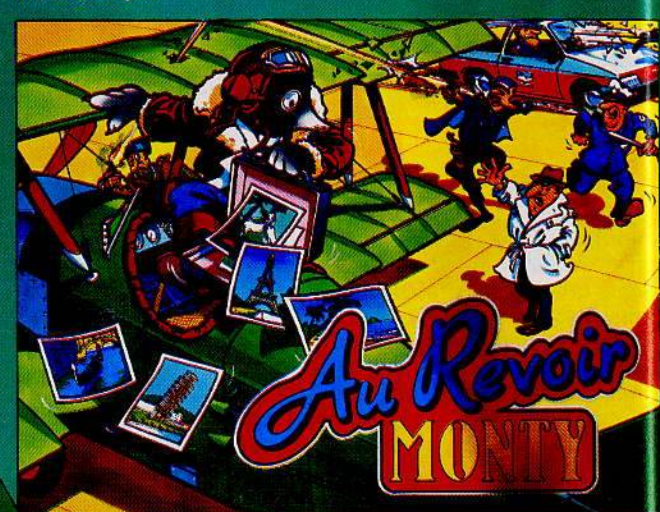


SAMURAI TRILOGY
Seul l'honorable survivra à ce conflit sanguinaire...

Au plus profond de l'orient, dans la province de la rivière Nang, vit une bande de guerriers aussi expérimentés que redoutables. Seuls les élèves exceptionnels sont autorisés à s'entraîner sous la surveillance de leurs maîtres suprêmes pour recevoir la récompense la plus prestigieuse dont ils puissent rêver: le titre de 'Seigneur Samouraï de la guerre'.







AU REVOIR MONTY
Monty the Mole, s'est lancée à la découverte de l'Europe. Il est poursuivi par 'Intermole' et de nombreux gendarmes dans ses cambriolages qui lui procureront assez d'argent pour prendre sa retraite dans l'île grecque de Montoss dont il rêve depuis toujours.





Venus D'Ailleurs

GREMLIN

KRAKOUT
Spectrum 48K/128K
Amstrad Cassette & Disk
CBM64/128 Cassette & Disk
MSX

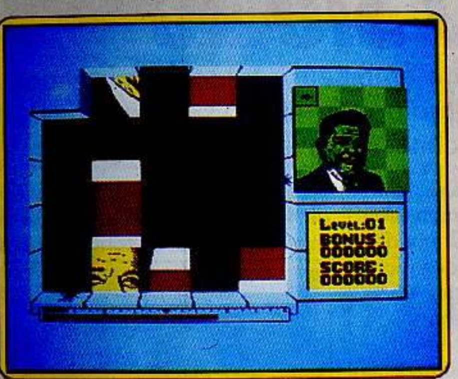
AU REVOIR MONTY *CBM64/128K Cassette & Disk*
Spectrum 48K/128K, Amstrad Cassette & Disk
SAMURAI TRILOGY
CBM64/128K Cassette & Disk
Spectrum 48K/128K
Amstrad Cassette & Disk

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS England.

SPLITTING IMAGES

Puzzles

Si vous aimez les puzzles, ce jeu devrait vous intéresser. Il s'agit de construire une image représentant un des multiples personnages proposés (Ronald Reagan, Margaret Thatcher, Mike Jagger et bien d'autres). Contrairement aux puzzles classiques, vous ne disposez pas d'emblée de toutes les pièces nécessaires. Vous introduisez un à un les différents morceaux dont certains se révèlent immédiatement dangereux. C'est le cas de la bombe. Elle explose au bout de cinq secondes. Pour s'en débarrasser, deux solutions : l'évacuer au plus vite par l'une des portes mobiles qui apparaissent rapidement sur les bords du puzzle ou la neutraliser en la mettant en contact avec un robinet d'eau, ce qui, du même coup, fait gagner un bonus. Ailleurs il peut s'agir de diamants qui, mis ensemble, vous font gagner une minute de réflexion. La balle en contact avec le pistolet double le bonus. En revanche, il est très dangereux d'approcher l'allumette de l'essence. Dans ce cas, tout explose et vous perdez une vie. Enfin, certains autres éléments (marteau, tasse de café, glace) ont des effets imprévisibles. Dès que vous appariez deux éléments étrangers au dessin, ils disparaissent. Ce qui vous permet de libérer la place



correspondante pour le puzzle proprement dit. L'autre manière de « faire le ménage » est d'utiliser les portes pour évacuer les éléments indésirables. Vous voyez que le jeu n'est pas simple. Ce n'est pas tout. Une fois dans le cadre, les éléments suivent un mode de déplacement assez particulier.
Après avoir sélectionné l'élément voulu, vous indiquez la direction que vous désirez lui voir prendre. Il glisse alors jusqu'à la position la plus éloignée disponible. Deux écueils sont à éviter à ce niveau : passer malencontreusement par une porte ouverte, ce qui remet la pièce dans le tas de départ, ou viser une zone électrique, ce qui repousse la pièce à l'extrême. Vous avez intérêt, dans la mesure du possible, à reconstituer en priorité la partie gauche de l'image. Vous risquez de ne plus pouvoir y accéder une fois la partie moyenne constituée. Pour vous aider un peu, la position de chaque pièce dans l'image est rappelée dans un petit encadré à droite de l'écran. Vous ne disposez que de trois vies pour l'ensemble du jeu et le temps vous est compté. Chaque nouvelle image apporte son supplément de difficulté, la reconstitution de la première étant déjà assez difficile. Un jeu tout à fait original, combinant action, stratégie et tactique, et servi par des graphismes de qualité. (Cassette Domark pour *Spectrum*.) J.H.

Type	***action/stratégie***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	★★
Prix	***B***

KING QUEST III

C'est reparti

King Quest II vous a sûrement laissé un sentiment de nostalgie. Une fois l'aventure terminée, c'est avec regret que l'on abandonne cet univers féerique. Avec le troisième volet de la quête, l'épopée continue. Cette fois, vous incarnez le jeune domestique (esclave ?) d'un abominable et malfaisant sorcier. Vous devez donc échapper à votre ignoble maître et trouver le moyen de libérer la belle contrée de Liewdor de sa néfaste influence. La prudence est nécessaire pendant la visite de l'antre secret du sorcier car vous ne serez jamais à l'abri de son retour impromptu. Lors de vos pérégrinations, vous devez trouver les ingrédients nécessaires à l'élaboration de sortilèges (cela pourra vous sauver la vie). En voyageant par monts et par vaux vous faites face à de nombreux problèmes dont survivre au regard de la sorcière du désert...





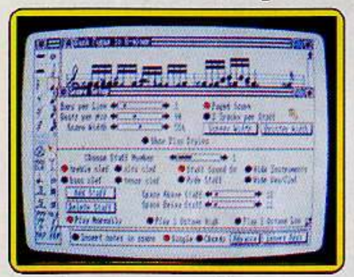


La suite du scénario vous entraîne au-delà des mers dans des montagnes enneigées où règne une horrible créature (dépaysement garanti et royaume à la clef). Ce type d'aventure animée a pour principal avantage de créer des atmosphères prenantes et variées où le moindre détail a son importance. On est forcé d'admettre le génie des concepteurs de ce programme pour la qualité de sa mise en scène toute cinématographique. Il faut aussi noter la présence de très beaux effets spéciaux entre chaque décor. Votre personnage se contrôle au clavier, au joystick ou à la souris. Les histoires de fées d'antan risquent d'être concurrencées par des contes intéractifs tels que *King Quest III*. En un mot : fabuleux. (Disquette Sierra on Line pour *ST*.) E.C.

Type	***aventure animée***
Intérêt	***19***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***C***



Bach regretterait d'être né trop tôt !



Les curseurs modifient...



toutes les valeurs des sons

AMIGA

Deluxe Music

L'*Amiga* attire les logiciels haut de gamme : vous composez en temps réel et respectez les notations classiques, un rêve !

Electronics Arts continue de gâter les possesseurs d'*Amiga*. Voici *Deluxe Music Construction Set* (DMCS) qui, comme son nom l'indique, est un logiciel de composition musicale. Il n'est pas destiné à la formation musicale (*Instant Music* joue ce rôle dans la gamme des logiciels édités par Electronics Arts). Il s'adresse à des musiciens déjà expérimentés qui souhaitent écrire leurs propres partitions avec la possibilité de la faire jouer par l'ordinateur ou par un synthétiseur MIDI. Son abord est aisé grâce aux menus et à la souris. Néanmoins, il requiert beaucoup de pratique pour produire du premier coup l'effet musical recherché. Le nombre et la diversité des commandes conduisent souvent, au début, à tâtonner. La rapidité avec laquelle on peut modifier les différents choix est si remarquable qu'elle semble encourager une procédure d'essais et d'erreurs peu cohérente avec l'objectif de productivité et de sérieux. Au premier niveau, tout a l'air d'être simple : un petit mouvement de souris et les notes apparaissent, les instruments s'accordent, les partitions défilent. Au deuxième niveau, les conséquences des commandes sont moins évidentes et la partition est soudain difficile à éditer ou à remettre d'aplomb. Le manuel (en anglais, bien sûr) est parfois peu clair bien qu'il présente toutes les étapes des commandes sur une partition de la disquette. Sa complète compréhension suppose au minimum de pouvoir lire les partitions (pas question d'improviser ou de composer au hasard). *DMCS* apportera les plus grandes satisfactions aux musiciens avertis, par sa grande richesse sonore. Les instruments sont peu nombreux mais ils sont aisément configurables ou importables depuis les digitaliseurs *Instant Music* ou *Video Construction Set*. Ils peuvent être changés en cours de partition ou être affectés aux canaux d'un synthétiseur MIDI — qui fournissent bien évidemment un son de meilleure qualité. Le plus nouveau, c'est la possibilité de changer tous les paramètres musicaux pour des groupes de notes (pas besoin d'utiliser une autre voie) : le ton, le tempo, la signature, l'attaque... peuvent être ajustés selon vos désirs. Les notes sont écrites dans la partition à l'aide du clavier (pour les maniaques), ou de la souris — qui permet de déplacer les notes ou de jouer sur un petit piano à l'écran —, soit encore d'un synthétiseur (*DMCS* jouant alors le rôle d'un séquenceur). Un petit plus de logiciel bien utile lors de la finition est la possibilité de « flasher » les notes ou les touches du petit piano lorsqu'elles sont jouées par le programme. L'effet visuel est étonnant surtout dans les phases de virtuosité. Son point faible réside dans le nombre de partitions fournies : seulement trois. Elles sont juste suffisantes pour rendre compte de ses grandes possibilités. Il est dommage que *DMCS* soit autant axé sur la composition. On aurait souhaité qu'un logiciel musical soit plus accessible aux débutants. Ceux-ci devront faire leurs gammes sur des produits plus adaptés, avant de se lancer avec celui-ci. (Disquette Electronics Arts pour *Amiga*.) N.C.

Type ________ *composition musicale*
Intérêt ________ *14*
Animation ________ ★★★★★
Graphisme ________ ★★★★★
Bruitage ________ ★★★★★★
Prix ________ *F*

AMSTRAD

3D Studio

Premier pan d'une ambitieuse trilogie de création de jeux, *3 D Studio* crée en trois dimensions. Comme un architecte travaille sur ses plans !

Concevoir les graphiques d'un programme en trois dimensions n'est pas chose facile. Choix des points et arêtes, étude des faces cachées, la géométrie dans l'espace possède maintenant son utilitaire de gestion sur *Amstrad CPC*. *3D Studio* vous permet de mettre en place des images en trois dimensions (3D) et d'assimiler ses règles pour incorporer une animation plus qu'intéressante dans les programmes.

Le travail est ici soumis à une suite logique de manœuvres. Il faut, dans un premier temps, imaginer l'objet à reproduire, en concevoir les principaux points pour sélectionner dans le menu principal l'option création. L'ordinateur suit pas à pas la mise en place de l'objet. Sur un support 3D (repère orthonormé classique, point d'origine et un vecteur pour chaque dimension), il suffit de taper au clavier les coordonnées de chaque point. La création des faces se fait tout simplement par leur nomination. La face ABCD, par exemple, est retenue si les quatre points qui la composent sont déjà enregistrés. Il est toutefois possible de travailler directement sur la création de face en donnant au fur et à mesure les coordonnées des



L'animation est au menu

points concernés. Toutes les options de travail se font malheureusement sur des tableaux de création. Si les menus affichés sont toujours clairs et précis, il reste impossible de vérifier l'évolution concrète de la figure lors de sa création. Pas de dessin visible, il faut attendre la fin du travail pour sauvegarder le fichier et enfin en apercevoir sa forme réelle.

Une fois l'objet créé, *3D Studio* offre un nombre important de possibilités graphiques. L'objet peut tourner sous vos yeux, subir toutes les déformations possibles. Il s'agit en fait de relations géomé-

riques dont la notice donne une brève explication (souvenir des cours de maths). Rotations, homothéties, affinités, etc. Vous pouvez de même supprimer une ou plusieurs faces pour visualiser, par exemple, l'« intérieur » de l'objet.
La phase la plus appréciée des concepteurs de programmes sera sans aucun doute l'option « ani-


La précision du logiciel


s'applique aux perspectives

mation ». Elle permet de sauvegarder une séquence de vues spécifiques. On choisit le mode de mouvements (rotation...), au besoin l'angle concerné, puis le nombre d'images désirées. Là encore sauvegardez l'ensemble avant de visualiser le résultat.
L'intérêt de ce programme est double : tout d'abord, il aborde avec clarté la conception 3D et explicite, dans la notice, les principales règles mathématiques employées. Cette pédagogie apparaît également dans la mise en place des menus et sous-menus. Il est très difficile, pour ne pas dire impossible, de commettre une erreur de manipulation. Le deuxième intérêt tient compte de l'incorporation de votre travail dans de futurs listings. Pour une phase de création complète, vous disposez de deux sauvegardes : l'objet et l'animation qui s'y rattache. L'appel de ces deux modules sous Basic est clairement expliqué dans la notice (routine, adresse mémoire, etc.) et comporte même un exemple de listing sur la disquette programme.
Vous avez enfin la possibilité d'imprimer tous les écrans graphiques, possibilité qui vous laisse un grand choix de types d'imprimantes. Aucune raison, alors, de se priver des superbes vaisseaux, paysages ou personnages 3D. Ils font à coup sûr partie intégrante des softs d'avenir. (Disquette Cobra Soft pour *Amstrad CPC 464, 664* et *6128.*) O.H.

Type	*création 3D et programmation*
Intérêt	*14*
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	*–*
Prix	*B*

Trois voix simultanément sur l'éditeur de partitions

AMSTRAD

Music Studio

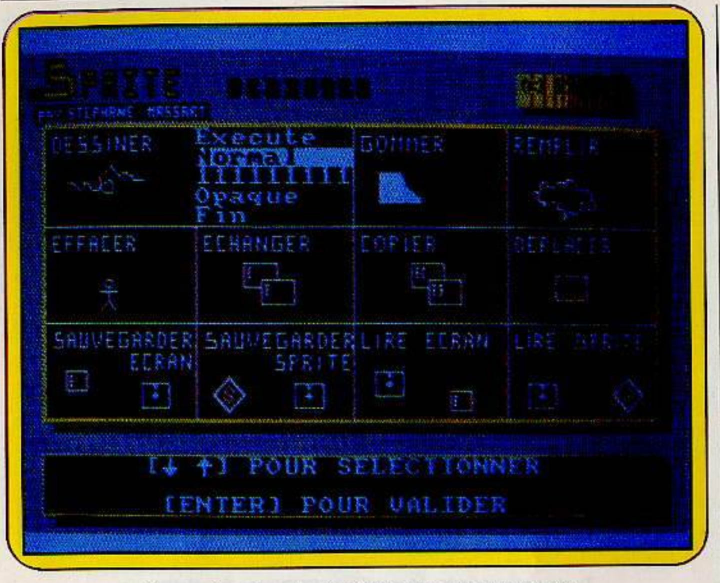
Les principaux instruments de création musicale utilisés par Cobra Soft sont disponibles avec une notice claire.

La société Cobra Soft vient de commercialiser un certain nombre de logiciels dans le but de faciliter la programmation, qu'il s'agisse de la mise en place de graphiques, d'animations ou de bruitages. Ainsi, *Music Studio* qui propose de concevoir une partition musicale et surtout de la traduire en Basic ou en Assembleur. Le programme se découpe en deux phases de travail : un mini synthétiseur pour la création des sons et un éditeur de partition pour la composition.
Le maniement du logiciel est simple. Le joystick permet de sélectionner divers menus déroulants. La première manœuvre consiste à définir votre cadre de travail (couleurs des tableaux) ainsi que la note et l'octave qui serviront d'essai lors de vos recherches. Le reste du travail se résume dans la construction de l'enveloppe sonore, c'est-à-dire la forme des différentes courbes qui produiront le son. *Music Studio* bénéficie en ce point d'un avantage certain : une notice simple et complète qui explique brièvement les principales notions de synthèse du son. Trois courbes vont ici entrer en jeu. La première, l'enveloppe de son, correspond à l'évolution du volume de la fréquence principale choisie, c'est-à-dire à l'attaque du son, son maintien et sa chute. La deuxième permet d'y superposer un bruitage quelconque qui s'apparente souvent à une percussion (fréquence haute). La dernière gère les modulations, vibrato ou autres effets. La conception de ces courbes est très facile. Le joystick pointe l'option choisie puis met en place les différents points de la courbe. Il suffit ensuite d'écouter le résultat obtenu pour sauvegarder ou non l'instrument créé. L'éditeur de partition de *Music Studio* est servi par la


Visualisation d'une note

même facilité de maniement. Les menus déroulants vont cette fois appeler deux tableaux principaux de création : l'un pour l'écriture de la partition, l'autre pour les copies, répétitions ou modifications de mesure.
Comme dans tout éditeur de partition, on retrouve les classiques choix de tessiture, de tempo, de rythme (3/4, 4/4, etc.). Les trois voix de la composition apparaissent simultanément à l'écran. Vous entrez les mesures une par une, modifiez les notes préexistantes et affichez les liaisons, notes pointées, silences, etc. Si l'écoute de la partition est très pratique (*Music Studio* simule ici les touches d'un magnétophone), il reste impossible d'écouter l'une des trois voix séparément. De même, si vous voulez modifier une mesure particulière, il faut nécessairement repasser par le menu, repositionner le curseur sous la mesure concernée par la correction. Ces manipulations sont quelque peu fastidieuses, d'autant plus qu'elles nécessitent l'emploi du clavier.
La création sonore sur les micros de faible capacité présente toujours un handicap : le petit nombre de voix disponibles et, par là même, la monotonie des sonorités produites. *Music Studio* contourne ce problème en proposant d'utiliser alternativement deux instruments différents dans une même partie. Les notes sont alors de deux couleurs distinctes. Autre particularité : il est possible de dupliquer une partie du morceau ou de copier des mesures sans les réécrire. Autant de manœuvres qui évitent de longues minutes de manipulation !
Partitions et instruments, sauvegardés sur disquette, sont ensuite compilés pour s'intégrer à vos programmes Basic ou Assembleur. Notons finalement que l'éditeur et le compilateur permettent de vérifier à tout moment l'encombrement mémoire suscité et l'adresse des différentes routines. (Disquette Cobra Soft pour *Amstrad CPC 464, 664* et *6128.*) O.H.

Type	*création musicale, programmation*
Intérêt	*15*
Animation	*–*
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*



Pas moins de seize fenêtres pour créer un lutin

AMSTRAD

Graphic Studio

Ce puissant éditeur de sprites crée des programmes Basic. A incorporer dans vos listings. Des résultats de professionnels !

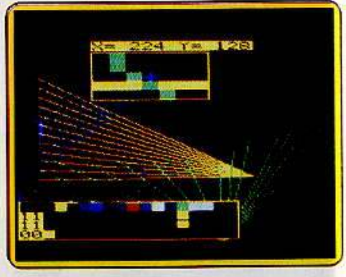
Cobra Soft complète la série des utilitaires de programmation avec un logiciel de gestion graphique. *Graphic Studio* concerne surtout l'animation. Simple d'utilisation, il propose un module de dessin de sprites et un nombre important de nouvelles fonctions, dites RSX, qu'il suffit d'incorporer dans un programme Basic pour gérer au mieux son animation. A l'inverse de *Music Studio* ou de *3D Studio, Graphic Studio* ne tourne pas sur *CPC 464* mais seulement sur les modèles plus puissants.

Dès son chargement, ce logiciel propose six options de création. La visualisation des démos suffit à expliquer le but du programme. Première manipulation, créer son ou ses « sprites ». L'option met en place un menu de seize fenêtres auxquelles on accède en déplaçant son curseur. Il s'agit en fait de tracer des droites, de dessiner, de gommer, de déplacer telle ou telle partie du dessin ou de sauvegarder l'ensemble. Les manipulations sont un peu lentes. L'écran du menu n'est en effet pas sur l'écran de travail. Les options, elles, sont très complètes. Tandis que l'ordinateur vous donne les coordonnées du point curseur, vous pouvez définir trois couleurs pour chacun des trois « stylos ». On retrouve également les modes remplissage, dessin à motifs, etc.

La gestion de l'écran ne permet pas de déplacer le curseur à l'aide du joystick. Il est en revanche possible d'accélérer la vitesse du stylo. Toutes les manœuvres se décident à partir du clavier. Il ne reste bientôt plus qu'à sauvegarder votre sprite avant de l'incorporer dans un quelconque listing.

La gestion des sprites sauvegardés s'opère par l'option « Sprites RSX ». Une trentaine d'instructions s'ajoutent aux instructions Basic classiques. Il faut charger le sprite, initialiser l'écran puis afficher la figure aux coordonnées voulues. On peut ensuite tester en mémoire une partie de l'écran, tester les collisions entre différents sprites, etc. Toutes ces routines sont également utilisées à partir du langage machine par ajout d'un paramètre spécifique. La notice fournit une table des routines complète et divers exemples de chargement en Basic et Assembleur. Un deuxième lot d'instructions est disponible sur *Graphic Studio*. Il s'agit de faciliter le tracé des cercles, arcs de cercles ou ellipses, de définir le type du tracé (nombre de points), d'effectuer une rotation de figure ou encore d'en modifier la taille. Il est également possible de basculer tous les ordres « print » en mode graphique, soit en fait d'afficher des chaînes de caractères sous différentes échelles et les traiter comme des sprites. Une fonction qui donnera du tonus aux présentations de vos futurs programmes. Là encore, les routines sont opérantes en langage machine (table des adresses fournie dans la notice).

Graphic Studio est bien plus complexe que *3D Studio* et *Music Studio*. Il nécessite une bonne connaissance du Basic ou de l'Assembleur sur *Amstrad*. Ces



Palette, loupe, coordonnées

trois logiciels forment un parfait « kit » de programmation. Cobra Soft livre en quelque sorte le secret de sa réussite. A vous d'en profiter ! (Disquette Cobra Soft pour *Amstrad CPC 664* et *6128*.) O.H.

Type	*aide à la programmation*
Intérêt	*15*
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	–
Prix	*B*

REGLEMENT MEGA CONCOURS TILT

1) Les Editions Mondiales organisent dans le magazine TILT un jeu-concours gratuit, sans obligation d'achat, du 27 mars 1987 au 1er septembre 1987.
2) Ce jeu-concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine à l'exclusion des membres du personnel des sociétés organisatrices ainsi que leur famille.
3) Le jeu-concours consiste à découvrir le mode de fonctionnement d'un jackpot non aléatoire, afin de répondre à une question finale, des informations étant données successivement dans 3 numéros du Magazine Tilt (avril-mai-juin) N° 41-42-43.
Chaque participant peut répondre dès le premier numéro paru mais ne pourra jouer qu'une seule fois pendant la durée du jeu-concours.
4) Les bulletins réponses ou photocopies devront être retournés à : MEDIAPLAY/TILT - 1, cité de Paradis - 75010 Paris avant le 10 juillet 1987 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Un tirage au sort parmi les gagnants déterminera l'attribution des lots.
5) Les bulletins réponses raturés, illisibles, incomplets ou envoyés après la date limite ne seront pas pris en considération. Aucun envoi en recommandé ne sera accepté.
6) Chaque participant ne pourra envoyer qu'un seul bulletin réponse (ou photocopie) pendant toute la durée du jeu-concours.
7) Les participants à ce jeu-concours autorisent par avance les organisateurs à publier leur nom, adresse et photographie si nécessaire à toutes fins commerciales.
8) En aucun cas les lots ne pourront être échangés ni contre d'autres, ni contre leur équivalent en valeur ou en espèces.
9) Les résultats du concours seront publiés dans Tilt Magazine N° 45 du mois de septembre 1987.
10) Le présent règlement a été déposé à la SCP Ouazan Bensoussan, Huissier de justice à Paris, et peut-être obtenu sur simple demande adressée à MEDIAPLAY/TILT (joindre une enveloppe timbrée).
11) La participation à ce jeu-concours implique l'acceptation pure et simple du présent règlement. Les organisateurs se réservent le droit de reporter ou d'annuler le présent jeu-concours si les circonstances l'exigeaient. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait
12) Les sociétés organisatrices ne sauraient être tenues responsables en cas de pertes, retards ou avaries provenant des services postaux. Elles trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et de l'application du présent.
13) Les lots
Premier prix : 1 Scooter Honda LEAD 125 · 1 Amstrad PC 1512
Deuxième prix : Chaîne Hifi Philips Système Midi 2320 Laser
Troisième prix : Amstrad CPC 6128 Moniteur couleur
Quatrième prix : Chaîne portable Laser Philips CD Sound Machine D 8854
Cinquième prix : Walkman récepteur FM Philips D 6658
Six à dix : 1 pack de quatre logiciels Activision
Onze à vingt : 1 radio FM carte de crédit
21 à 30 : 1 abonnement d'un an à TILT
31 à 50 : 1 Super reliure TILT
14) Le présent règlement comporte 14 (quatorze) articles.

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet
de conserver intacte votre collection
d'anciens numéros et de les consulter facilement.
Elle est conçue pour recevoir
12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

JE DÉSIRE RECEVOIR ..... RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)
et vous adresse ci-joint mon règlement de .... Francs par ☐ chèque ☐ mandat à l'ordre de TILT

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL └┴┴┴┴┘ VILLE ....

TI-41

DE - 10 % à - 30 %
SUR LES LOGICIELS
Atari - Amstrad - Commodore
(sauf dernières nouveautés).

HORAIRES : LUNDI 14 h 30 - 19 h
DU MARDI AU SAMEDI 10 h - 13 h et 14 h 30 - 19 h



NOUVEAU
Tuner Télévision Pal/Secam, compatible tous moniteurs, prise canal Plus — **1290 F**

PROMO
1040 STF + Rom — **10 990 F**
écran monochrome SM 125 (nouveau modèle)
+ imprimante citizen 120 D
+ 10 disquettes + trait. texte + tableur + fichier

1040 STF + ROM + écran monochrome + pack bureautique	**9 990 F**
Avec moniteur couleur	**10 990 F**
520 STF + Rom + 1 moniteur couleur Thomson	**5 850 F**

Unité centrale 512 K clavier azerty et lecteur 360 K intégré, équipé pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur.

520 STF + Moniteur couleur Atari SM 1224	**6 490 F**
520 STF + Rom + 6 jeux en cadeau	**3 990 F**
520 STF + Moniteur monochrome SM 125	**4 990 F**
Disks vierges 3 1/2	**150 F les 10**
Moniteur monochrome H.R.	1 990 F
Moniteur couleur H.R.	2 990 F
Lecteur disk SF 354 - 360 K	2 000 F
Lecteur disk SF 314 double face 720 K	2 700 F
Modem Emulcom, émulateur Minitel disponible	850 F
Disk dur 20 mega	6 990 F
Digitaliseur d'images professionnel	3 490 F
Digitaliseur d'images	2 490 F
Capot de protection	125 F
Lecteur disk Kumana 1 Méga	1 950 F

JEUX

Alternate reality	310 F
Borrowed Time	199 F
Brataccas	330 F
Chess (Psion)	225 F
Les chiffres et les lettres	280 F
Crafton et xunk	280 F
Eden Blues	270 F
Fantasy	310 F
Flight simulator II	390 F
Gato	310 F
Hacker II	249 F
Harrier strike mission	370 F
International karate	199 F
Jewels of darkness	185 F
Karaté Kid II	205 F
Leaderboard	270 F
Learderboard tournement	125 F
Liberator	165 F
Little Computer People	270 F
Macadam bumper	270 F
Ogre	350 F
Les passagers du vent	289 F
Pinball Factory	210 F
Silent service	239 F
Skyfox	330 F
Space quest	370 F
Starfleet	410 F
Starglider	210 F
Sundog	310 F
Super Cycle	290 F
Super Huey	210 F
The pawn	239 F
Time Bandit	310 F
Turbo GT	190 F
Typhoon	210 F
Ultima III	450 F
Winter Games	290 F
World Games	250 F

LOGICIELS UTILITAIRES

Aegis animator	570 F
Art director	490 F
Boffin (trait.texte)	950 F
CAD 3D (dessin 3d)	450 F
Calcomat tableur	450 F
Compta Memsoft	1 650 F
Datamat fichier	450 F
DB Man (Dbase III)	1190 F
Degas Elite	690 F
Devpack	490 F
Digitaliseur de son	1 550 F
Easy Draw	850 F
Emulcom	850 F
Evolution (trait. texte)	1950 F
Evolution (sunset)	990 F
Film director	590 F
GFA Basic	490 F
GFA compilateur	450 F
Habawriter II	750 F
Lattice - C	990 F
MCC Pascal	790 F
Megamax C	1690 F
OSS Pascal	710 F
Macro assembleur	490 F
MC Base Memsoft	1 650 F
Platine ST	1750 F
Power vision (graphisme)	250 F
Pro fortran	1 290 F
Realm time clock (horloge)	399 F
Textomat	450 F
V.I.P. (sous gem)	1890 F

CADEAU
Pour l'achat d'un Amstrad CPC 4 jeux + 1 manette de jeu

Amstrad CPC 6128
Monochrome + 1 manette de jeu + 4 jeux — **2 990 F**
Crédit : comptant 590 F + 12 mensualités de 226,80 F

Amstrad CPC 464
Monochrome + 1 manette de jeu + 4 jeux — **1 990 F**
Crédit : comptant 290 F + 12 mensualités de 207,40 F

Amstrad CPC 6128
Couleur + 1 manette de jeu + 4 jeux — **3 990 F**
Crédit : comptant 590 F + 12 mensualités de 321,60 F

Amstrad CPC 464
Couleur + 1 manette jeu + 4 jeux — **2 990 F**
Crédit : comptant 590 F + 12 mensualités de 226.80 F

Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adaptateur péritel	390 F
Crayon optique	290 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	490 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces, les 10	350 F
Adaptateur peritel DMP2	490 F
Graphiscope II	990 F
Modem-Digitelec à partir de	1 490 F

LES DERNIERS HITS...

1942 - C/D	95/135 F
3D Grand prix C/D	95/145 F
Ace - C/D	105/145 F
Acrojet - C/D	99/145 F
Affaire Vera Cruz - C/D	140/185 F
Affaire Sidney - C/D	140/185 F
Aliens - C/D	89/125 F
America's cup - C/D	99/139 F
Antiriad - C/D	89/125 F
Asphalt - D	165 F
Astérix - C/D	149/189 F
Batman - C/D	99/135 F
Bob winner - D	165 F
Bobby bearing - D	155 F
Bombjack II - D	95/140 F
Breackthru - C/D	99/149 F
C.A.O. - D	350 F
Cauldron II - C/D	95/135 F
Colossus chess IV - C/D	105/150 F
Dandy - C/D	89/125 F
Dragon's lair - C/D	89/125 F
Druid - C/D	89/130 F
Elite - C/D	175/235 F
Explorer - C/D	89/125 F
Fairlight - C/D	99/150 F
Fer et flammes - D	245 F
Galvan - C/D	99/145 F
Gauntlet - C/D	99/145 F
Geste d'artillac - C/D	225/245 F
Ghosts'n goblins - C/D	89/135 F
Gold hits - C/D	105/160 F
Grand prix 500 cc - C/D	135/180 F
Great escape - C/D	89/130 F
Green Beret - C/D	89/130 F
Hacker II - C/D	99/135 F
L'Héritage II - C/D	135/175 F
Highlander - C/D	89/155 F
Hitpack - C/D	99/130 F
Ikari warrior - C/D	95/125 F
Infiltrator - C/D	105/155 F
Jail break - C/D	89/140 F
Konami's coin-up hits - C/D	99/150 F
Laureats - C	155 F
Leader Board - C	95 F
Light force - C/D	95/140 F
Mandragore - C/D	230/245 F
Marble Madness - C	110 F
Master of the univers -C/D	99/140 F
Meurtres en série - C/D	225/245 F
Le Pacte - D	205 F
Les passagers du vent - D	285 F
Révolution - C/D	105/145 F
Sapiens - C/D	130/165 F
Scoobydoo - C/D	95/140 F
Sepulcri - C/D	99/165 F
Shogun - C/D	105/160 F
Shokway Rider - C/D	89/135 F
Sigma 7 - D	140 F
Silent service - C/D	105/155 F
Skyfox - C/D	105/165 F
Sold a million II - C/D	105/145 F
Sold a million III - C/D	95/145 F
Sorcery + - C/D	95/140 F
SRAM II - D	175 F
Starglider -C/D	125/175 F
Strike force harrier - C/D	89/125 F
Tarzan - C	105 F
Tempest - C/D	105/135 F
Thai boxing - C/D	89/125 F
Top gun - C/D	99/145 F
Trivial poursuit - C/D	170/220 F
Way of the tiger - C/D	95/135 F
Winter games - C/D	110/150 F
World games - C	105 F
Xevious - C/D	99/145 F
Yie-ar kung fu II - C/D	99/140 F



Mettez un éléphant dans votre ordinateur

Tout droit venu des films et des bandes dessinées de science-fiction où sa puissance destructrice fait des ravages, après un détour remarqué par les salles de micro-chirurgie où il s'emploie au contraire à réparer les dégâts, le laser fait une entrée brillante et bruyante dans notre univers quotidien par l'entremise d'une petite galette de douze centimètres de diamètre aujourd'hui connue de tous : le disque compact à lecture laser.

La publicité a largement contribué à vulgariser le principe de fonctionnement du disque compact. Le laser (abréviation de Light Amplification by Simulated Emission of Radiation, c'est-à-dire amplification de lumière par émission stimulée de radiation), qui n'est rien d'autre qu'une forme particulièrement pure de lumière, vient « lire » des informations microscopiques gravées en surface du disque. Peu d'utilisateurs savent en revanche, lorsqu'ils insérent leur disque compact dans leur « lecteur laser » qu'ils tiennent entre leurs doigts la plus répandue des mémoires optiques.

Qu'est-ce qu'une mémoire optique

Ce terme générique désigne l'ensemble des supports destinés au stockage d'informations dont la restitution est obtenue grâce à une lecture par rayon lumineux.

L'appellation trompe par l'apparente unité qu'elle suggère : la jungle des mémoires optiques foisonne en réalité d'une multiplicité de techniques et de standards au service d'applications les plus diverses, comme la reproduction sonore ou vidéographique, les jeux vidéo interactifs ou encore l'archivage de grands volumes de documents administratifs.

Le principe des mémoires optiques n'a d'ailleurs rien de très nouveau.

Dès les premiers balbutiements du cinéma parlant au début des années trente, des techniques optiques furent utilisées pour l'enregistrement et la lecture de la bande sonore des films. La piste son était alors directement tracée sur la pellicule photosensible, aux côtés des images, par un rayon lumineux dont la densité (procédé Western Electric) ou l'élongation (procédé RCA) était modulée en fonction du signal audiofréquence (signal couvrant la gamme des fréquences audibles, comprises entre 20 et 20 000 Hz). Une cellule photoélectrique assurait ensuite la conversion des variations d'intensité lumineuse en variations de courant, amplifiées par une chaîne de reproduction sonore.

L'enregistrement optique du son n'appartient pourtant pas aux curiosités éphémères de la technique puisque ce procédé est encore utilisé en cinéma professionnel.

Document Philips

Système de lecture du CD : un prisme dirige le faisceau réfléchi par le disque vers la photodiode.

Similitudes et différences

Aujourd'hui pourtant, les mémoires optiques ressemblent fort peu à ce lointain ancêtre. Dans leur grande diversité, elles ont pour trait commun leur support discoïde métallisé, porteur d'informations élémentaires dont la lecture est confiée à un faisceau laser finement focalisé sur le substrat réfléchissant du disque (et non sur la couche protectrice en plastique transparent de façon à minimiser les pertes d'informations dues aux éventuelles rayures de surface) en un spot d'un diamètre de l'ordre du micron. Le rayon réfléchi, dévié à chaque accident de surface, est capté par une photodiode qui traduit les variations d'intensité lumineuse en signal électrique. Le guidage du bras de lecture supportant l'ensemble du dispositif optique met en œuvre des mécanismes d'asservissement ultra rapides destinés à compenser les inévitables défauts de centrage du disque, critiques en raison des vitesses de rotation atteintes (1 500 tours par minutes pour un vidéodisque au standard Laservision). Il ne faut pas oublier qu'il n'y a aucun contact entre le bras de lecture et le support. Alors que le sillon d'un disque « 33 tours » guide le diamant qui vient s'y plonger, le suivi de la piste d'un disque optique fait exclusivement appel à un asservissement électronique de la position du bras. Cette communauté de support et de système de lecture qui caractérise les mémoires optiques n'exclut pas le recours à des solutions techniques parfois divergentes : selon les cas, les données peuvent-être numériques ou analogiques, représentées par des alvéoles ou des bulles microscopiques et déposées soit en spirale, soit en cercles concentriques. En outre, la vitesse de rotation du disque peut être constante (disque CAV à vitesse angulaire constante) ou variable (disque CLV à vitesse linéaire constante).

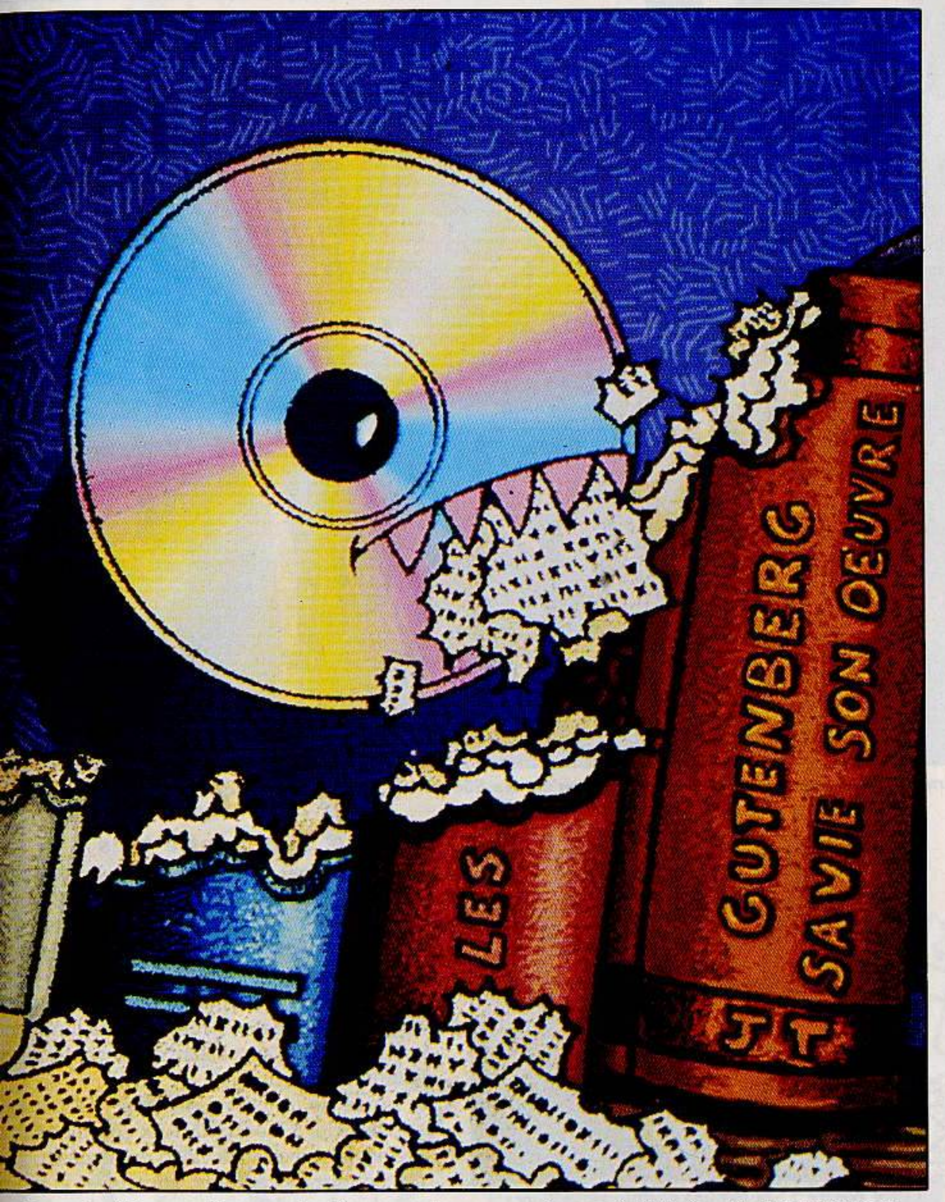
De l'audiovisuel à l'informatique

Cette nouvelle variété de mémoires de masse, initialement destinées à l'audiovisuel, est en passe de prendre une place de premier plan en informatique en raison de son étonnante densité de stockage et de la grande inaltérabilité que lui confère son indifférence aux champs magnétiques et l'absence d'usure mécanique du disque lors de la lecture.

Face aux capacités de stockage de leurs concurrentes optiques, les traditionnelles mémoires de masse magnétiques marquent le pas. L'amélioration des performances des supports magnétiques, qui se traduit en moyenne par un doublement de capacité tous les trois ans, devrait se heurter prochainement aux limites théoriques du procédé. S'il est aujourd'hui techniquement possible de stocker plus de dix mégaoctets sur une disquette cinq pouces un quart une seule face d'un disque compact d'une taille comparable peut à elle seule contenir cinq cents cinquante mégaoctets de données.

Ce substantiel gain quantitatif, allié à une longévité accrue des informations mémorisées, font des mémoires optiques un instrument particulièrement adapté à l'archivage de documents de toutes sortes (pages de texte, images vidéo, etc.) et à la constitution de banques de données. Par ailleurs, l'abaissement du coût des disques optiques numériques ainsi que la sortie prochaine (fin 1988) de lecteurs-enregistreurs de disques compacts ouvriront aux mémoires optiques des champs d'application qui sont encore l'apanage des supports magnétiques eu égard à la réversibilité du processus de stockage de ces derniers.

Jérôme Tesseyre



Du papier faisons table rase : les disques optiques, une réponse à l'inflation des informations ?

serait néanmoins hasardeux de prophétiser a disparition des supports magnétiques. Les eux systèmes, forts de leurs avantages respectifs (l'atout majeur des supports classiques estant leur rapport capacité/prix), sont sans ucun doute appelés à une longue coexistence : aux mémoires optiques la gestion de rands volumes d'informations permanentes t les applications multimédia, aux mémoires nagnétiques le stockage au moindre coût de onnées temporaires.

Le vidéodisque

Ce pionnier malheureux a jeté les bases echniques du développement des némoires optiques modernes. Boudé ar le grand public qui lui préfère le nagnétoscope, il commence seulement, près dix ans de stagnation, à susciter les applications professionnelles xploitant son aptitude à l'interactivité. Est-ce la renaissance de ce support ?

Conçu à l'origine comme une alternative au magnétoscope, le vidéodisque à lecture laser est apparu sur le marché à la fin des années 70 sans avoir fait l'objet d'un accord de normalisation entre constructeurs. De la compétition désordonnée des systèmes en lice, gravement préjudiciable à la crédibilité de ce nouveau médium déjà desservi par l'absence de fonction d'enregistrement, le standard Laservision unissant les destinées de Philips, Sony, Hitachi et Pionner est sorti vainqueur et domine aujourd'hui le marché des applications professionnelles et grand public. Courte victoire il est vrai, puisque perdurent encore, principalement au Japon, d'autres normes de vidéolecteurs.

Le disque Laservision, d'un diamètre de 30,5 centimètres (douze pouces), ressemble comme un grand frère au disque compact aujourd'hui connu de tous : identité d'aspect d'une surface réfléchissant une lumière irisée par la présence d'alvéoles microscopiques, protection du dépôt métallique par une couche de plastique transparent, similitude des procédés de fabrication... Pourtant, les différences, pour être de taille, ne concernent pas seulement les dimensions du disque : la longueur et l'espacement variables des microcuvettes inscrites sur le vidéodisque sont directement corrélés au signal, codé par un procédé analogique, alors que les alvéoles des disques optiques digitaux ne représentent que le passage des bits des données enregistrées d'un état à l'autre.

Le choix d'un codage analogique se justifiait par l'impossibilité technique de stocker sur un tel support de grandes quantités d'images vidéo numérisées. Un disque Laservision à vitesse angulaire constante (CAV) ne peut d'ailleurs contenir plus de trente-cinq minutes de programme vidéo par face (soit cinquante-quatre mille images) associé à deux pistes d'un enregistrement sonore d'excellente qualité. La durée d'une face de programme vidéo a pu ensuite être étendue à une heure grâce à la mise au point du vidéodisque à vitesse linéaire constante (CLV), procédé qui optimise la densité des informations stockées par une répartition homogène des alvéoles sur toute la surface gravée.

Alors que la vitesse de rotation d'un vidéodisque de type CAV est constante (1 500 tours à la minute), celle du disque CLV varie de 1 500 à 570 tours par minute du centre à la périphérie.

L'organisation des données propre à chaque type de vidéodisque en détermine le champ d'application. L'ordonnancement des informations gravées sur un disque à vitesse de rotation constante (CAV), où chaque spire correspond à une image vidéo, lui confère une grande aptitude à l'interactivité : chaque image est accessible individuellement en un temps très bref (généralement inférieur à trois secondes), et le procédé autorise ralenti, accéléré et arrêt sur image, sans provoquer d'usure du support, contrairement au magnétoscope.

Le disque CLV, qui privilégie au contraire la durée au détriment des possibilités et des temps d'accès, est avant tout destiné à la reproduction de programmes vidéo continus.

Les lecteurs de vidéodisques Laservision actuellement sur le marché acceptent indifféremment les deux types de support.

Force est de constater que le vidéodisque, sauf peut-être au Japon, où il est souvent utilisé conjointement au magnétoscope, et dans une moindre mesure aux U.S.A., n'a pas réussi à s'imposer sur le marché grand-public. Le magnétoscope, en proie lui aussi à l'inflation des standards mais disposant d'une fonction d'enregistrement, lui aura finalement été préféré. L'insignifiance du parc français de lecteurs vidéolasers n'a d'égale que la pauvreté du catalogue des disques disponibles (moins de deux-cents titres).

L'anémie du marché explique le prix élevé des disques : « La Flûte Enchantée » ne vous coûtera pas moins de 1 000 F, contre 600 F environ pour « Maria's Lovers » ou l'avant dernier disque de Duran Duran et 350 F seulement pour Rambo ou Rocky... Vu la différence des prix, il n'y a pas à hésiter entre Mozart et Stallone.

Suite p. 70 ▶



Surgi de Dédale-cité, ce dragon psychédélique et menaçant n'est qu'un des 550 écrans que compte le jeu.

Vidéodisque interactif : les jeux

En marge des applications professionnelles, le vidéodisque interactif met sa qualité d'image et de son au service du jeu d'aventure informatique. Une certitude cependant : en aucun cas la technique ne pourra servir de supplétif à l'imagination.

Dédale-cité, jeu vidéo interactif réalisé par la société française Créalude, s'inspire du principe de la simulation de parcours sur vidéodisque, auparavant exploité par Art Modem avec « Biarritz Promenade » et par Laser Images avec la visite guidée des châteaux de la Loire ou le vidéoplan de la station de métro de La Madeleine.

La grande originalité de ce soft tient à son fonctionnement en réseau, qui lui confère une interactivité multi-utilisateurs. Le système comprend quatre *Thomson TO7/70* reliés en réseau à un serveur *TO7/70*, pilotant chacun un lecteur de vidéodiques. Moyennant quoi quatre joueurs peuvent évoluer librement et indépendamment dans un même univers, une ville imaginaire représentée par des dessins conçus par Yves Got (co-auteur avec Pétillon de la bande dessinée « Le baron noir »). Promenade dans l'espace, mais aussi dans le temps : la découverte de codes secrets ouvre au joueur des portes temporelles qui le projettent dans le passé de la cité — la ville prend alors un aspect moyenâgeux — ou dans son futur, inspiré des peintures « psychédéliques » de la fin des années 60.

Au hasard de leurs errances, qui ont pour but accessoire la découverte d'une grotte secrète, les promeneurs cathodiques peuvent se rencontrer, leur présence simultanée en un même lieu se traduisant par l'apparition sur chaque écran d'un personnage représentant l'autre. Il est alors possible d'engager un dialogue en frappant au clavier des phrases qui s'inscrivent sur les écrans des joueurs en présence. Dans une étape ultérieure du développement du jeu, il sera possible aux joueurs, situés en des endroits différents, de bavarder de vive voix.

Il est un peu dommage que les participants ne soient pas réellement placés en situation de compétition et qu'ils ne puissent se nuire mutuellement. L'interactivité prend ici un caractère un peu gratuit et anecdotique : il manque peut-être à ce jeu, au demeurant exceptionnel, un véritable scénario.

Dédale-Cité devrait être présenté en juin au Futuroscope de Poitiers. A Béthune, il sera au cœur d'une expérience de communication urbaine : les consoles, reliées par modem au serveur installé dans le « Café du futur », seront réparties entre plusieurs quartiers de la ville.



IMEDIA 1986

14 contre 1 : faux punks, vrais surveillants

Seul contre tous

Développé par la société française Imédia - naguère filiale de la DGT - en collaboration avec l'INA, *14 contre 1* constitue également une intéressante application du vidéodisque au jeu d'aventure interactif. Enfermé par erreur dans le rayon de bandes dessinées d'un grand magasin, vous devez prouver votre innocence aux équipes de surveillance qui viennent d'y découvrir un vol.

Le mode de fonctionnement de *14 contre 1* rappele celui *d'Hacker II*. Aux commandes de la régie de surveillance vidéo du magasin, vous sélectionnez les caméras, enregistrez et visionnez, cherchant l'élément qui vous disculpera... Les évocations sommaires qui tiennent lieu d'écran vidéo dans *Hacker II* font pâle figure face au réalisme des images animées de *14 contre 1*, véritable simulation.

Quels peuvent-être les débouchés commerciaux d'un tel jeu, vendu aux alentours de 2 000 francs et disponible en version bilingue - en anglais et en français - au standard PAL, et en anglais seulement au standard NTSC ? *14 contre 1* apparaît avant tout comme une réalisation expérimentale destinée à la démonstration des potentialités du vidéodisque interactif. Ce qui n'exclut pas d'autres modes d'utilisation, comme le souligne Anne Damesin, responsable de communication chez Imedia : *« Certaines universités américaines nous demandent s'il existe une version bilingue du jeu* (au standard NTSC), *afin de s'en servir comme moyen d'initiation au français. Cette espèce de réappropriation d'un outil est intéressante... C'est là le propre de l'interactivité. Le concepteur bâti quelque chose d'assez vaste dans lequel les utilisateurs trouvent l'intérêt qu'ils souhaitent ».*


ÉCHANGEZ VOS JEUX !!
BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX
Quand vos jeux n'ont plus de secrets pour vous, échangez-les grâce à BOOMERANG, premier centre d'échange du logiciel de jeux.
BP 585 74014 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42
Je souhaite recevoir votre documentation sans engagement de ma part sur le fonctionnement du centre BOOMERANG (joindre un timbre).
MICRO UTILISÉ: □ AMSTRAD CPC □ COMMODORE 64
Nom
Adresse
Ville
Code postal
SIDRA - 50.45.43.96.

Paradoxalement, le salut du vidéodisque pourrait bien provenir de la multiplication des applications professionnelles interactives. Jean-José Vanegue, directeur de la division vidéolecteurs de Pioneer-France qui a noté en 1986 un frémissement révélateur du marché, indique qu'il serait plutôt hasardeux de se livrer à des estimations précises : *« Tout dépend de l'aboutissement des grands projets. Mais pour l'année qui vient, connaître un taux de croissance compris entre 50 % et 100 % n'aurait rien de surprenant. »*
Piloté par un ordinateur gérant la sélection d'images fixes ou de séquences animées, le vidéodisque devient une véritable mémoire d'images adressables comme un périphérique quelconque et susceptible de fournir la matière d'un dialogue avec l'utilisateur. Les possibilités uniques mais tardivement exploitées des vidéodisques font de ce support un irremplaçable instrument de formation, de recherche et de consultation d'images archivées ou même de jeu...

Nouvelle du front

Ça bouge sur le front des mémoires optiques. Chaque jour amène son lot de projets nouveaux, et parfois aussi de disparitions. Le CD-Graphics, extrapolation du CD-Audio qui devait permettre la reproduction simultanée d'images et de sons numérisés, n'a jamais vu le jour, balayé par les projets concernant le CDI. Le LV-ROM de Philips en revanche n'a pas connu ce destin tragique : combinant les avantages du vidéodisque et du disque compact audionumérique, ce disque d'un diamètre de 30,5 cm peut contenir à la fois 55 000 images et plus de 600 Méga-octets d'informations binaires. Seul handicap du produit, il n'était pas reconnu comme un standard par les autres constructeurs.
La dernière nouveauté en matière de mémoires optiques, que nous devons une nouvelle fois au couple prolifique formé par Philips et Sony, fait un peu la synthèse entre CD-Graphics et LV-ROM ; ce nouveau disque compact, baptisé CD-Vidéo, permettra le stockage de cinq minutes d'images vidéo analogiques et d'une vingtaine de minutes de son numérique. La partie sonore pourra être lue par les lecteurs actuels de disques compacts audionumériques, mais seul un lecteur spécifique, qu'il suffira de brancher à la fois sur une chaîne Hi-Fi et sur un téléviseur, permettra la reproduction conjointe du son et de l'image. Le public visé est celui des amateurs de vidéo-clips.
Ce standard devrait ensuite être étendu, avec la sortie de disques de plus grand diamètre — 20 et 30,5 centimètres — adaptés à des programmes de plus longues durée (ballets, concerts et opéras par exemple). Les lecteurs, qui devraient être présentés en avant-première au CES de Chicago en juin 1987, permettront la lecture de ces disques, quel qu'en soit le diamètre.

Les disques compacts

Ils sont toute une famille. L'aîné, le CD-Audio, n'est plus à présenter : il trône déjà sur le meuble de votre chaîne Hi-fi. Le CD-Rom vient à peine de naître qu'il déborde déjà d'ambition : « je voudrais être un grand de l'informatique professionnelle ». Quand au CD-I, actuellement en gestation, on le dit multimédia et à vocation grand public. Personne ne peut encore dire précisément de quoi il sera vraiment capable mais tous les espoirs reposent sur lui.

Lancé sur le marché en 1983, le disque compact audionumérique à lecture laser a connu un succès fulgurant. L'enthousiasme du public à l'égard de ce nouveau produit tranche de façon singulière avec l'accueil plutôt tiède (pour ne pas dire plus) dont fut victime le vidéodisque. La définition d'une norme internationale, résultat d'un accord de coopération conclu en 1979 entre Philips et Sony, n'est pas étrangère à cette situation : c'est même la clef de la confiance qu'a su s'attacher un produit qui s'est d'emblée inscrit dans une perspective de durée.
Echaudés par les expériences passées, constructeurs et éditeurs ont en effet défini une stratégie de développement à long terme du disque compact et de ses divers avatars (CD-Audio, CD-ROM et CD-I) au sein d'instances de concertation et de normalisation telles que le High Sierra Group. Résultat : les phases de développement du produit s'enchaînent dans une harmonie quasi-miraculeuse. Prenant appui sur l'infrastructure de production du hard et du soft mise en place pour le CD-Audio ainsi que sur le parc de lecteurs existants, les nouvelles applications du support bénéficieront de l'économie d'échelle induite par l'expansion du marché du disque audionumérique.
A l'heure où Microsoft fait paraître la première encyclopédie multimédia sur CD-ROM, les usines de pressage des disques sont déjà en grande partie rentabilisées, et le prix de vente des lecteurs grand public bas de gamme a été divisé par trois depuis 1983. Sur le plan technique, le disque compact bénéficie de l'expérience acquise en matière de vidéodisque à lecture laser. Les procédés de pressage du support, à partir d'une matrice gravée par l'altération d'une couche sensible sous l'effet d'un puissant faisceau laser, lui ont été transposés.
Le CD, d'un diamètre de douze centimètres, est du type CLV et sa vitesse de rotation varie de façon continue en cours de lecture entre 535 et 200 tours par minute. Les informations numériques y sont stockées après un encodage spécifique baptisé CIRC (Cross Interleaved Reed-Solomon Code) qui permet, au moyen d'un réaménagement des octets et de l'adjonction de blocs de contrôle, de minimiser l'impact d'éventuels défauts de surface (rayures, éclats, poussières...) et de calculer la valeur des bits manquants. Ce système de correction d'erreurs, particulièrement efficace, fait du CD un support qui dépasse en fiabilité les mémoires de masse magnétiques. L'avenir du standard semble assuré, d'autant que l'apparition de lecteur-enregistreurs de CD ouvrira de nouveaux débouchés à ce support. La firme japonaise Nakamichi, qui a déjà présenté un prototype en 1984, a signé un accord de développement de ce type de produits avec Thomson.
Si le lecteur-enregistreur de CD ne paraît pas très adapté aux besoins d'une utilisation de type « grand public » — le disque ne sera enregistrable qu'une fois et son coût risque d'être bien supérieur à celui d'une cassette audionumérique —, son succès auprès des entreprises petites et moyennes semble probable. Ce sera une étape décisive dans la généralisation de l'emploi des mémoires optiques en micro-informatique professionnelle.

Le CD-Audio

Le premier venu des CD a su s'imposer rapidement auprès des amateurs et des consommateurs de musique. Alors que les ventes de CD sont passées en France de 800 000 unités en 1984 à 2,4 millions en 1986, en dépit d'un prix double de celui d'un microsillon ordinaire, l'évolution des ventes des « 33 tours » a suivi une courbe inverse : 48 millions d'unités en 1983 contre seulement 29 millions en 1986. Le parc français de lecteurs compte ajourd'hui plus de 250 000 appareils.
Avec ses soixante-quatorze minutes de programme musical, le CD n'était pas adapté au gigantesque marché de la variété dominé par le 45 tours. Philips et Sony viennent de signer un accord visant à resserrer les mailles d'un filet qui laissait encore passer des parts importantes du marché du disque, en proposant le « CD-Single », équivalent compact du maxi-45 tours.
D'un diamètre de 7,5 centimètres, ce nouveau produit qui sera rendu compatible avec les lecteurs existants par un adaptateur mécanique, permettra la reproduction de vingt minutes de musique.
Le standard CD-Audio reprend à son compte les normes en vigueur en matière d'enregistrement numérique professionnel, soit seize bits de quantification pour une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz. En d'autres termes, chaque mot de seize bits codé sur le disque représente la valeur prise par le signal initial, issu par exemple d'un microphone, durant un intervalle inférieur au 1/44 000 de seconde. Lors de la lecture d'un disque compact audionumérique, le convertisseur digital/analogique se charge du processus de traduction de ces valeurs numériques en tension électrique à raison de 44 000 conversions par seconde.
Paradoxalement, cette incontestable révolution des techniques d'enregistrement sonore ne s'est pas traduite dans l'absolu par des gains considérables sur le plan de la musicalité. En dépit du net avantage théorique du CD sur le disque analogique, des écoutes comparatives sur des systèmes de reproduction sonore à très haute résolution, et de prix très élevé, donnaient plutôt l'avantage au support traditionnel. Fort heureusement, les lecteurs de disques compacts ont su évoluer depuis leur apparition. L'amélioration des circuits de conversion digital/analogique, le recours au suréchantillonnage et au filtrage numérique se sont traduits par une nette amélioration de leurs performances subjectives. Parallèlement, les progrès importants obtenus en matière d'efficacité du suivi de piste, d'aptitude au rattrapage des erreurs de lecture et de réduction des temps d'accès aux pièges, tout comme l'appa-

INTELLIVISION

0	CONSOLE DE JEU	590 F
9	JOYSTICK (2)	149 F
	'adaptent sur poignées d'origine)	
8	MODULE INTELLIVOICE	249 F

LES SPORTS

1	BASEBALL	149 F
2	SOCCER (football)	149 F
3	BOWLING	149 F
4	GOLF	149 F
6	HOCKEY	149 F
7	BOXING	149 F
8	BASKET	149 F
9	WORLD CUP SOCCER *	249 F
0	CHAMPIONSHIP TENNIS *	249 F
1	SKIING	199 F
2	FOOTBALL AMERICAIN *	249 F
3	CHAMPIONSHIP BASEBALL *	249 F
	(* : pour ou 2 joueurs)	

REFLEXION ET HAZARD

1	ECHECS	149 F
2	DAMES	149 F
3	REVERSI (othello)	149 F
4	BACKGAMMON	149 F
5	ROULETTE	149 F
6	POKER - BLACK JACK	149 F
6	ROULETTE	149 F
7	HORSE RACING	149 F
8	UTOPIA	149 F
9	ROYAL DEALER	149 F

AVENTURES

30	TRESOR OF TARMIN	199 F
31	THUNDER CASTLE	249 F
32	MASTERS OF UNIVERS	199 F
35	DRACULA	199 F
37	ICE TRECK	199 F
38	MAZE A TRON	199 F
39	VENTURE	149 F

REFLEXES ET ADRESSE

51	TRON DEADLY DISC	149 F
52	CARNIVAL	149 F
53	BURGER TIME	149 F
54	PACMAN	199 F
55	FROG BOG	149 F
56	DONKEY KONG	199 F
57	DONKEY KONG JR.	149 F
58	BEAUTY AND THE BEAST	199 F
59	SNAFU	149 F
60	LADY BUG	149 F
61	MOUSE TRAP	149 F
62	STAMPEDE	149 F
63	POPEYE	149 F
64	FROGGER	149 F
65	CENTIPEDE	149 F
66	PINBALL (FLIPPER)	199 F
67	BUMP N' JUMP	199 F
68	AUTO RACING	199 F
69	MOTO CROSS	199 F
70	Q* BERT	149 F
71	LOCK N' CHASE	149 F
72	DRAGON FIRE	199 F
73	THIN ICE	249 F

WAR GAMES

80	SPACE ARMADA	149 F
81	SPACE HAWK	149 F
82	STAR STRIKE	149 F
83	ASTROSMASH	149 F
84	VECTRON	149 F
85	SPACE BATTLE	149 F
86	MISSION X	199 F
87	DEFENDER	199 F
89	NOVA BLAST	199 F
91	SUB HUNT	149 F
92	SEA BATTLE	149 F
93	DEMON ATTACK	199 F
94	HOVER FORCE (NOUVEAU)	249 F
95	BLOCKADE RUNNER	199 F
96	ZAXXON	199 F
	POUR INTELLIVOICE	
97	BOMB SQUAD	199 F
98	SPACE SPARTANS	199 F



71, RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS
TEL: (1) 45 49 14 50

IMPORTATEUR EXCLUSIF
IntelliVision®

ATARI VCS 2600

301	ROCK N' ROPE	149 F
302	FRONT LINE	149 F
303	SOLAR FOX	149 F
304	WIZARD OF WAR	149 F
305	CORF	149 F
306	SCHTROUMPF	149 F
309	VENTURE	149 F
310	Q* BERT	149 F
321	WARLORDS (paddles)	149 F
322	JOUST	149 F
325	OBELIX	149 F
327	OUTLAW	149 F
328	YARS REVENGE	149 F
329	BERZERK	149 F
332	PIGS IN SPACE	149 F
333	KANGAROO	149 F
334	BOEING	149 F
336	HUMAN CANONBALL	149 F
337	KABOOM (paddles)	149 F
338	CODE BREAKER + CLAVIER	199 F
351	DEFENDER	149 F
353	CROSS FORCE	149 F
354	H.E.R.O.	199 F
355	PITFALL II	199 F
360	SNOOPY	199 F
361	STARGATE	199 F
362	GALAXIAN	199 F
363	GHOST MANOR + SPIKES	249 F
	(2 cassettes en 1)	
364	PAC MAN	199 F
365	MISS PAC MAN	199 F

CBS COLECOVISION

D	ROLLER CONTROLER	490 F
	(avec Slither + Turbo)	
E	POIGNEES D'ORIGINE (2)	290 F
200	SCHTROUPFS	149 F
201	LADYBUG	199 F
202	CARNIVAL	149 F
204	CORF	199 F
205	MR. DO	199 F
206	BLACK JACK § POKER	149 F
207	LOOPING	199 F
208	SPACE PANIC	149 F
209	SPACE FURY	149 F
210	PEPPER II	149 F
211	MOUSE TRAP	149 F
213	Q * BERT	149 F
214	FROGGER	149 F
215	OMEGA RACE	199 F
216	VICTORY (roller)	149 F
217	ROLLOVERTURE	149 F
218	TRESHOLD (Space invader)	149 F
219	SMURF	149 F
220	DONKEY KONG JR.	199 F
221	COSMIC AVENGER	249 F
223	FOOTBALL AMERICAIN (S.C)	199 F
224	GUST BUSTER	199 F
226	DILL'S WELL	199 F
227	DESTUCTOR (Turbo)	199 F
229	QUEST FOR QUINTANA ROO	199 F
230	JUMPMAN JR.	249 F
232	FRONT LINE (S.C.)	249 F
234	MOUNTAIN KING	249 F
236	CABBAGE PATCH KIDS	249 F
239	DUKES OF HAZARD	249 F
	(Turbo ou Roller)	
240	TARZAN	249 F
241	2010	249 F
242	JAMES BOND 007	249 F
243	H.E.R.O.	299 F
244	PITFALL II	299 F
245	RIVER RAID	299 F
247	TIME PILOT	349 F
248	PITFALL	299 F
249	KEYSTONE KAPER	349 F
250	SPY HUNTER	349 F
251	TAPPER	349 F
252	MONTEZUMA'S REVENCE	349 F
253	GROG'S REVENGE	349 F
254	DAM BUSTER	349 F
	(Simulateur de vol)	
255	ILLUSIONS	349 F
256	NOVA BLAST	299 F
257	SQUISH' EM	349 F
258	AQUA ATTACK (Inédit)	349 F
259	BUMP N' JUMP	349 F
260	ROCK N' ROPE	349 F
	JEUX EDUCATIFS	
261	TELLY TURTLE (LOGO)	149 F
262	LEARNING WITH LEEPER	149 F
	(pour 3 à 6 ans)	

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H 30 A 19H 30 SANS INTERRUPTION. METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS • 71, RUE DU CHERCHE-MIDI • 75006 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants :

N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F Frais de port 20 F
N° .... F machine + 50 F
N° .... F TOTAL F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

rition d'une sortie numérique et d'une prise pour télécommande permettant le couplage du lecteur avec un ordinateur — par l'intermédiaire d'une interface —, témoignent de la volonté des constructeurs de préparer l'avenir du CD comme outil audiovisuel interactif à vocation grand public.

Tous les chemins mènent au CD-ROM

Application du CD-Audio à l'informatique, le CD-Rom (Read Only Memory) s'en distingue principalement par la destination des données. A la différence du lecteur audionumérique, simple maillon d'une chaîne de reproduction sonore qui transforme les données digitales en signal audiofréquence par le biais d'un convertisseur digital/analogique, le lecteur de CD-ROM s'intègre dans un système informatique dont il devient un simple périphérique. L'ordinateur gère les accès au contenu du disque et reçoit, via une interface, des flots de données numériques (les 600 Mo du CD représentent un volume d'informations équivalent à plus de mille cinq cents disquettes cinq pouces un quart, ou cent cinquante mille pages de texte).

Le prix des lecteurs CD-ROM, développés spécifiquement pour les applications informatiques et donc dépourvus de toute partie audio, dépasse généralement celui de leurs homologues à vocation musicale, précision de lecture oblige. Certains fabricants comme JVC proposent désormais ces périphériques sous forme de drives demi-hauteur intégrables dans les *PC*.

Les applications du CD-ROM, potentiellement très nombreuses, se mettent en place lentement en raison de la quantité d'informations en jeu et de la nouveauté du produit. Les projections économiques sont très optimistes et laissent augurer de la place de choix que détiendra ce support à la fin de la décénie. D'ici 1990, le CD-ROM devrait se substituer au papier pour des applications professionnelles nécessitant des capacités de stockage de taille encyclopédique : constitution de bases de données juridiques, techniques, médicales, ou bien archivage de documents dans les musées ou les bibliothèques etc.

Avant de s'imposer dans tous ces domaines, le CD-Rom devra surmonter quelques difficultés d'ordre technique liées à sa production massive. L'expérience du CD-Audio a révélé l'ampleur des problèmes apparaissant lors du pressage : la production de disques impropres à la vente était très élevée lors du lancement de ce support. Cela ne signifie pas que les disques mis en circulation sont sans défaut, mais que leurs imperfections restent sans conséquence à l'écoute (les circuits de correction d'erreurs veillant à assurer la continuité du signal reproduit). Il est bien évident que ce qui est vrai pour le CD-Audio, où l'altération des données n'a pas de répercussions audibles dès lors qu'elles restent en deçà des possibilités de correction de l'appareil, ne l'est pas pour les applications sur CD-Rom, dans lesquelles chaque bit peut être important.

Le CD-I

Le CD-I (disque compact interactif), produit mythique qui fait gamberger presque tous les éditeurs de jeux informatiques avant même son apparition, sort peu à peu du brouillard bien que son développement ne soit pas tout à fait achevé. Sa vocation de support interactif multimédia apte à reproduire simultanément sons, textes, images vidéo fixes numérisées le destine avant tout au grand public. La polyvalence de ce média nouveau le situe à la croisée des chemins : ce futur remplaçant des lecteurs de CD-Audio au sein des chaînes haute fidélité peut aisément devenir un instrument de jeu, un outil d'enseignement assisté par ordinateur ou encore une bibliothèque électronique, multimédia et interactive... Toutefois, il lui faudra surtout inventer un langage propre et susciter des applications spécifiques. Des éditeurs français comme Infogrames ou Imédia se disent prêts à se lancer dans l'aventure du CD—I. Les petites sociétés risquent en revanche de rester à l'écart de la compétition, faute de moyens techniques et financiers.

Ce support semble en effet particulièrement bien adapté au jeu d'aventure informatique, auquel il appportera des ressources nouvelles : qualité des images sans rapport avec celles des jeux actuels, son enregistré (ce qui risque de bouleverser les modalités de dialogue en vigueur de ce type de jeu)... La capacité de stockage du disque permettra en outre, par la multiplication des situations et des possibilités de choix, de renforcer l'interactivité du jeu et d'en étoffer le scénario.

Afin d'exploiter au mieux l'espace disponible, le standard prévoit quatre niveaux de qualité sonore et deux types de résolution graphique, plus ou moins gourmands en mémoire. Le choix offert permettra une modulation des contraintes de réalisation du soft en fonction des besoins en temps et en qualité du programme. Les CD-I seront lus par des machines spécifiques, compatibles dans certains modes avec les CD-Audio et les CD-ROM, et dont la commercialisation est attendue en 1988. Thomson a d'ailleurs abandonné son projet d'ordinateur 16/32 bits pour se consacrer au développement d'un tel appareil. Les lecteurs de disques compacts interactifs, véritables micro-ordinateurs, seront équipés du microprocesseur Motorola 68000, un 16/32 bits que l'on trouve déjà au cœur des *Atari ST*, des *Amiga* et du *Macintosch Plus* d'Apple.

Un système d'exploitation dérivé de l'OS-9 de Microware a par ailleurs été retenu, en raison de son aptitude à une commutation rapide de l'acheminement des flots de données vers les processeurs audio ou vidéo.

Parallèlement à la sortie de machines spécifiques, il faut s'attendre — compte tenu du parc exitant de lecteurs de disques compacts audionumériques — à la commercialisation d'extensions permettant la transformation des anciens appareils munis d'une sortie numérique.

Les disques optiques numériques

Leurs prodigieuses capacités de stockage conduisent à reconsidérer la notion même d'archivage de données. Quelles seront les conséquences de cette révolution technique parfois mise en parallèle avec l'invention de l'imprimerie ?

Levons une ambiguité : le disque compact, dont les données numériques sont lues par un faisceau laser, est *stricto sensu* un disque optique numérique. Pourtant, l'usage veut que l'on distingue les DON, disques optiques à usage professionnel qui peuvent être enregistrés sur le site même de leur utilisation, des aucun supports. Cette distinction ténue risque de devenir caduque dès lors qu'apparaîtront des enregistreurs-lecteurs de disques compacts.

Les disques optiques numériques doivent satisfaire à des exigences contradictoires : assurer à la fois, pour un coût minimum, l'inscriptibilité des informations et leur pérénité. Pour l'heure, il existe dans ce domaine une multiplicité de technologies et de formats, la compatibilité n'étant pas un souci majeur dans le cadre de leur utilisation « en vase clos » et aucun système n'ayant fait la preuve d'une supériorité flagrante sur les autres. Par ailleurs, il s'agit là d'un domaine où l'activité de recherche est encore intense.

Sans entrer dans le détail des marques et des systèmes en présence sur le marché, il est possible de regrouper les DON en deux grandes catégories :



Grâce à sa petite taille, le disque compact se prête à toutes sortes d'utilisations. On connaissait déjà les baladeurs et les lecteurs de CD pour automobile. C'est au tour du juke-box, figure légendaire des années 50, de subir un profond lifting technologique. Le Sony CDP-C5M (voir photo), qui permet la programmation de séquences de morceaux de musique répartis sur cinq disques avec des temps d'accès réduits, devrait être mis en vente à moins de 4 000 F. Des changeurs de dix, puis de soixante disques compacts viendront compléter la gamme, permettant à l'utilisateur de manipuler « du bout des doigts » l'ensemble de sa discothèque ou plus de 33 gigaoctets de données informatiques !



MEMO CONFIDENTIEL AUX LECTEURS DE TILT

Des produits sans concurrence?

Power Products est une gamme limitée de produits sélectionnés pour satisfaire les plus exigeants d'entre vous.

POWER CARTRIDGE pour CBM64/128

En France, vous êtes plus de 10 000 à utiliser la cartouche qui donne une nouvelle vie à votre Commodore.
Un utilitaire polyvalent:
Toolkit, Disktool/ Tapetool (incl Turbo), Powermon (un moniteur 16k externe), Printertool (interface pour imprimante parallèle et copie-écran) et Power Reset (Sauvegarde K7/Diskette, Diskette/Diskette).
Prix: 495F. ou avec POWER CABLE User port/Centronics: 695F (+15F Port)

POWER MULTIFACE 2 pour AMSTRAD CPC

Après 3 mois, vous êtes déjà plusieurs milliers à comprendre ce que MICRONET a constaté: " Multiface 2 est le plus convivial, le plus rapide, le plus compact des systèmes de sauvegarde sur le marché." Malgré les affirmations publicitaires de certains concurrents.
En plus " Multiface 2 a le taux de réussite le plus élevé et le toolkit le plus complet". L'indispensable interface polyvalent.
Prix: 575F (+15F Port)

POWER HUSH 80 imprimante pour CBM64/128

L'imprimante 80 colonnes la moins chère du marché. Idéale pour le travail de point. Caractères normaux, condensés et doubles, plus graphiques. Impression thermique à 80 cps.
Prix: 1095F (+ 50F port) avec 3 rouleaux de papier gratuits. Rouleau:69F

POWER THINGI DATACLIP

"Il fallait y penser" selon MICRODOR. Le support document qui s'accroche par VELCRO sur le bord de votre moniteur pendant la saisie de texte ou d'un programme. Evitez de vous tordre le cou!!
Prix: 75F (+15F Port)

QUICKSHOT II Plus

Une poignée de jeu à micro-interrupteur, sans frime. Le mécanisme interne est identique à des poignées vendues presque deux fois plus cher. Une occasion à saisir.
Prix: 195F le paire. (+15F Port)

POWER PLUS 200VA

L'alimentation de secours de 200 VA. 15 à 30 minutes d'autonomie en cas de coupure de courant.
Prix: 4995F (+100F de port)

OKIMATE 20

L'imprimante couleur au prix le plus bas. **1995F**
~~Prix: 1995F sans Interface (+50F de Port)~~
A chaque ordinateur son POWER OKIKIT (Interface et cable plus, selon la machine, une diskette driver/copie-écran).
Prix: AMIGA 1250F, ATARI ST 1450F, PC Compat. 1450F, TO7/70 3½" 1500F,
TO8 1500F, TO9/TO9+ 1500F, CBM64 Disk 1000F, CBM64 Cartr. 1450F

POWER PRODUCTS FRANCE, Cour de la Gare, 60200 COMPIEGNE. Tél:44 83 48 48
ou chez votre revendeur habituel.

Les disques WORM (Write Once Read Many), ne permettent qu'une seule écriture, l'inscription des données étant irréversible. Les informations sont gravées sur le disque par un faisceau laser qui produit une destruction locale de la couche réfléchissante (alvéole) ou qui provoque, par altération d'une couche sous-jacente, la formation d'une bulle en surface.

Mais les efforts actuels de recherche portent principalement sur la mise au point de disques réinscriptibles WMRA (Write Many Read Always). L'utilisation des propriétés optiques des supports magnétiques semble ouvrir une voie prometteuse.

Les capacités de stockage atteintes — certains systèmes, fonctionnant selon le principe des « juke-box », permettent la recherche rapide d'informations réparties sur plusieurs disques — font envisager les problèmes de saisie de documents sous un jour nouveau. Le temps de saisie de telles masses de données selon des procédés traditionnels serait rédhibitoire : les DON permettent en revanche de stocker directement des représentations numérisées de documents divers (pages dactylographiées ou manuscrites, photos etc.) en évitant la saisie du contenu. Des algorithmes de compression efficaces limitent la surconsommation de mémoire induite par ce procédé. Le système Mégadoc de Philips, qui peut comporter plusieurs « juke-box » et des unités d'analyse numérique de documents, est une bonne illustration de cette nouvelle manière d'envisager le stockage.

Mémoires optiques : nouveau média ou nouvelle utopie ?

En quoi les mémoires optiques peuvent-elles bouleverser l'informatique de loisir ? Il serait réducteur de ne voir dans ces nouveaux supports que des périphériques de stockage devant compléter ou remplacer les mémoires magnétiques existantes. Il sera certes possible de connecter un lecteur de disques compacts à un ordinateur afin de lui transmettre des données (Commodore prévoit d'ailleurs de commercialiser pour le nouvel *Amiga 2000* une carte SCSI d'interfaçage avec les lecteurs de CD-ROM). Mais l'ambition des mémoires optiques à vocation grand public déborde largement du cadre de cette utilisation traditionnelle. Le CD-I en particulier devrait réunir les éléments aujourd'hui épars de l'équipement électronique domestique : on peut imaginer que dans l'avenir, ceux-ci ne constitueront qu'une seule chaîne, à la fois sonore, vidéo et informatique. C'est d'ailleurs ce concept qui est à la base du développement d'ordinateurs tels que le *NMS 8250* de Philips. L'accroissement rapide du parc de lecteurs de disques compacts, constituant l'infrastructure de base nécessaire au développement des futures applications du disque compact interactif ou d'une utilisation « grand public » du CD-ROM, rend d'ailleurs crédible la perspective d'une généralisation de l'usage des mémoires optiques en informatique de loisir. Reste à savoir si l'imagination des concepteurs d'applications sera à la hauteur des potentialités de ce nouvel outil. ■

Le goût amer de la Dat

Vouée à l'enregistrement musical de haute qualité, la cassette audionumérique (DAT) se contente pour l'instant de faire du bruit. L'industrie du disque compact, qui voit en elle une arme absolue de piratage, s'effraie de cette menace potentielle.... La bande magnétique va-t-elle prendre une revanche sur le disque compact à lecture laser dont l'avenir semblait pourtant assuré ?

Panique chez les éditeurs de musique : le disque compact à lecture laser, avant même d'avoir pu détrôner le microsillon, se voit disputer le marché de la reproduction musicale grand public par la DAT (abréviation de Digital Audio Tape), nouveau fleuron de l'industrie électronique nippone.

L'apparition, il y a quelques années, d'extensions permettant de transformer certains types de magnétoscopes en magnétophones numériques de très haute qualité n'avait pas inquiété outre mesure les industriels du disque. Ces systèmes, coûteux et bâtards, ne pouvaient connaître qu'une diffusion marginale.

Avec l'arrivée de la DAT, la menace se précise. Malgré des dimensions sensiblement inférieures à celles d'une mini-cassette conventionnelle, la DAT peut contenir deux heures de programme musical enregistré en numérique. Une seule cassette suffira donc, dans la plupart des cas, à l'enregistrement de deux disques compacts (la durée d'un CD ne pouvant excéder une heure un quart). En outre, le consensus des grands noms de l'industrie électronique nippone autour de ce produit nouveau rend tout à fait improbable l'émergence d'un standard concurrent. Le prix des enregistreurs de DAT (plus de 10 000 F) devrait connaître une décroissance assez rapide, l'ambition des constructeurs étant d'en assurer une diffusion massive. La production à grande échelle de ces nouveaux magnétophones ne demandera pas la mise en place d'une lourde infrastructure puisque leur technologie s'apparente à celle des magnétoscopes (la bande magnétique défile devant un tambour rotatif porteur des têtes d'enregistrement et de lecture).

Les pirates arrivent par la bande

En quoi la substitution progressive de la DAT à la mini-cassette mettrait-elle en péril l'existence du disque compact ? Cette inéluctable évolution des supports découle directement de l'introduction des techniques numériques dans le domaine de l'enregistrement sonore. Après tout, l'avènement de la mini-cassette, dans les années 60, n'a pas tué l'industrie du disque en dépit de prévisions parfois alarmistes. Le piratage privé est d'ailleurs officialisé et légitimé par l'existence, notamment en France, d'une taxe sur les cassettes vierges.

Avec l'enregistrement numérique, le problème se pose toutefois en des termes légèrement différents puisque le report direct des données digitales d'un support à un autre, sans passer par les étapes de conversion et de filtrage, permet de réaliser des copies parfaites, sans aucune perte d'information. Il serait donc techniquement possible d'enregistrer sur un support tel que la DAT les données numériques issues directement de la sortie digitale dont les lecteurs de disques compacts sont aujourd'hui équipés. En outre, les copies successives de bande à bande n'entraîneraient pas de dégradation qualitative de l'information enregistrée.

L'antidote anti-Dat

C'est ce point crucial qui a fait l'objet d'une négociation serrée entre les producteurs de disques et de vidéocassettes, regroupés au sein de l'IFPI, et l'association des industries électroniques du Japon (EIAJ). Le compromis adopté consiste à doter les magnétoscopes DAT d'une fréquence d'échantillonnage différente de celle des lecteurs de disques compacts afin de les rendre incompatibles entre eux (soit 44,1 kHz pour le CD et 48 kHz pour la DAT).

Cette méthode de protection pourrait se révéler bien illusoire. Certains constructeurs s'apprêtent en effet à commercialiser des magnétoscopes mixtes fonctionnant avec la fréquence d'échantillonnage du CD. Il serait également possible, afin de contourner cette difficulté, d'utiliser lors de la lecture d'un enregistrement direct de CD les convertisseurs intégrés dans les lecteurs de disques compacts.

Le président Reagan en personne, que l'on pourrait croire préoccupé par des dossiers autrement plus graves, vole au secours des géants américains du disque en présentant un projet de loi qui va même jusqu'à proposer le « bridage » des magnétophones à cassettes numériques par l'adjonction d'une « puce antipirates » interdisant le report direct des informations numériques du disque compact sur la bande.

Bridage ou brimade ?

On peut légitimement douter de l'efficacité dissuasive de tels dispositifs de protection : de toute évidence, la différence de qualité entre les enregistrements obtenus par report direct des données ou de manière indirecte (avec une étape analogique intermédiaire) ne sera pas suffisante pour porter préjudice à la DAT.

Cette politique défensive, qui procède d'une logique de brouillage sans s'en donner les moyens, semble d'autant moins justifiée que le disque compact ne manque pas d'atouts spécifiques. Son principal avantage par rapport à la DAT est d'être pratiquement inaltérable, même si les répercussions audibles de l'usure de la bande magnétique seront moindres pour la cassette audionumérique que pour la mini-cassette conventionnelle (la baisse du rapport signal/bruit causée par l'usure n'a aucune influence sur la qualité d'écoute tant que les bits restent identifiables).

Pourquoi, dans ces conditions, imposer aux utilisateurs une limitation artificielle de la qualité sonore de leurs enregistrements, aussi minime soit-elle ?

Le mélomane risque fort d'être l'innocente victime d'une guerre que se livrent les industriels de l'électronique grand public.

Jean-Philippe Delalandre



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50 000 francs*

COMMODORE 64

NOUVEAUTÉS	K7	D
10 TH FRAME BOWLING	95F	139F
ARKANOID	89F	125F
AUSTERLITZ	129F	169F
BATTLE OF ANTIETAM		299F
BOMBJACK II	89F	129F
COBRA	89F	129F
ELEVATOR ACTION	89F	139F
EXPLORER	89F	129F
FIRTH AXIS	99F	
GUNSHIP	139F	176F
KRACKOUT	99F	129F
LEVIATHAN	99F	139F
LOVE NOTE MAKER		129F
MUTANT	79F	125F
NUCLEAR EMBARGO	98F	129F
PHANTASIE II		199F
ROADWAR 2000		209F
SHAO LIN ROAD	89F	129F
SIGMA 7		129F
STAR GAMES	99F	139F
SYLVIA PORTER		399F
USAAF		249F

SÉLECTION	K7	D
ACE OF ACES	89F	139F
ALIENS	89F	139F
AVENGER	89F	129F
CAVE OF TIME		179F
CHAMPIONSHIP WRESTLING		299F
CHESS MASTER 2000		338F
DESTROYER		139F
DRAGON'S LAIR II	89F	129F
FIELD OR FIRE	98F	139F
FLIGHT SIMULATOR		376F
GATO		199F
GAUNTLET	95F	139F
HIT PACK	89F	129F
INFILTRATOR	89F	129F
INTERNATIONAL KARATÉ	89F	129F
JAIL BREAK	89F	129F
KNIGHT RIDER	89F	129F
KONAMI'S COIN OP HITS	89F	129F
LEADER BOARD	89F	139F
MASTER OF THE UNIVERS	99F	139F
THE PAWN		169F
POWER CARTRIDGE	450F	
SHORT CIRCUIT	89F	129F
SILENT SERVICE	89F	139F
STARLGLIDER	139F	159F
SUPER HUEY II	89F	139F
THEY SOLD A MILLION I, II, III	89F	129F
TOMAHAWK	89F	129F
TRIVIAL POURSUIT	175F	235F
ULTIMA IV		169F
WINTER GAMES	89F	139F
WORLD GAMES	95F	139F
YIE AR KUNG FU II	89F	129F

AMSTRAD

NOUVEAUTÉS	K7	D
10 TH FRAME BOWLING	99F	139F
ACE OF ACES	99F	139F
ASPHALT	129F	165F
BIG 4	99F	139F
DAMES 3D CHAMPION	115F	179F
DRAGON'S LAIR II	89F	139F
FAIAL		179F
IMPOSSABALL	72F	116F
LE PASSAGER DU TEMPS		199F
MAD DOG	129F	179F
MANHATTAN	129F	165F
MASQUE		159F
M'ENFIN	133F	165F
PAC MAN		99F
SABOTEUR II	89F	139F
SCHOCKWAY RIDER	89F	139F
SIGMA 7	95F	139F
UCHI MATA	97F	152F
WERNER	99F	149F

SÉLECTION	K7	D
1001 BC	134F	190F
1942	85F	139F
3D GRAND PRIX	89F	139F
ACE	89F	139F
ALIENS	89F	139F
ANNALES DE ROME	109F	149F
ANTIRIAD	89F	139F
ASTERIX (MELBOURNE)	99F	
ASTERIX (NATHAN)	149F	185F
BILLY LA BANLIEUE	115F	164F
BOMBJACK II	89F	139F
CAULDRON II	87F	129F
COBRA	89F	139F
CRYSTANN	169F	
CYRYS CHESS	89F	139F
DEEP STRIKE	89F	139F
DONKEY KONG	79F	139F
EREBUS	109F	138F
FER ET FLAMME		249F
FIVE STAR GAMES	89F	139F
FORMULA ONE SIMULATOR	109F	
FRANCK BRUNO'S BOXING	69F	
FRUTY FRANCK	69F	
GAUNTLET	89F	135F
GHOST'N GOBLINS	89F	139F
GOONIES	89F	139F
GRAND PRIX 500	110F	139F
GRAPHIC CITY	139F	164F
GREAT ESCAPE	89F	139F
HEARTLAND	89F	139F
HIT PACK	89F	139F
HIVE	89F	139F
HMS COBRA	230F	270F
IKARI WARRIORS	85F	130F
INFILTRATOR	89F	139F
INTERNATIONAL KARATÉ	89F	139F
JAIL BREAK	75F	135F
KONAMI'S COIN OP HITS	89F	129F
KONAMI'S GOLF	89F	139F
KUNG FU MASTER		
LES LAUREATS	149F	
LES PASSAGERS DU VENT		265F
LIGHT FORCE	85F	135F
MICRO SCRABBLE	149F	229F
THE PAWN 6128		179F
SAPIENS	118F	166F
SCOUBI-DOO	79F	135F
SHORT CIRCUIT	89F	139F
SILENT SERVICE	89F	139F
SORCERY	99F	
SORCERY PLUS		129F
SPACE HARRIER	85F	139F
SPITFIRE 40	86F	135F
SRAM 2		153F
STAR GAMES	89F	129F
STARGLIDER	139F	178F
STREET HAWK	85F	
STRIKE FORCE HARRIER	88F	135F
TENEBRES	89F	129F
TENSION	118F	148F
THAI BOXING	85F	127F
THEY SOLD A MILLION I, II, III	89F	139F
TOMAHAWK	89F	139F
TOP GUN	85F	139F
TRIVIAL PURSUIT	179F	245F
T.T RACER	89F	139F
UCHI MATA	99F	139F
WAY OT THE TIGER	89F	139F
WINTER GAMES	89F	139F
XENO	89F	119F
XEVIOUS	89F	139F
YIE AR KUNG FU II	89F	129F
ZOMBI		165F

ÉDUCATIFS	K7	D
MATHS 4e 5e		189F
MATHS 6e	189F	195F
MATHS 2nd CYCLE		199F
EDUCATIF 1	119F	
MICRO GEO		189F
BIG BEN (COURS D'ANGLAIS)	189F	
ORTHOGUS VOL 1		199F
VALEUR PLUS		249F
KIT CM2/6e		550F
KENTEL	344F	

UTILITAIRES	K7	D
CALCULMAT		369F
D.A.M. S2	272F	369F
DATAMAT		369F
LA SOLUTION		842F
MULTIPLAN		499F
TEXTOMAT		369F
TURBO PASCAL 6128		688F
TURBO TUTOR 6128		344F
TURBO TOOLBOX 6128		688F
TASWORD MAILMERGE		399F
TASWORD		249F
TASPRINT		199F

PCW 8256

3D CLOCK CHESS	169F
AMSTRADAMES	189F
ANNALES DE ROME	189F
BATMAN	149F
BLOCUS	165F
BRIDGE PLAYER	169F
CYRIUS II CHESS	139F
FRANCK BRUNO'S BOXING	165F
FAIRLIGHT	139F
HISTOIRE D'OR	199F
THE PAWN	239F
STARGLIDER	249F
STRIKE FORCE HARRIER	169F
BILLARD (STEVE)	139F
TOMAHAWKS	159F
TRIVIAL POURSUIT	229F

UTILITAIRES	
BASIC COMPILER	490F
COMPTABILITÉ ALIENOR	1190F
DATAMAT	490F
DB COMPILER	640F
GENECAR	159F
GESTION DE FICHIER	299F
MULTIPLAN	499F
PCW GRAPH	319F
PCW PAINT	269F
INTEGRE FACTURATION STOCK	490F
TURBO TOOL BOX	590F

M.S.X.

NOUVEAUTÉS	K7	D
ANTARTIC ADVENTURE (CART)	169F	
AVENGER	89F	
BATMAN	89F	
BOULDERDASH II	89F	
CRUSADE IN EUROPE	95F	135F
DESOLATOR		
DONKEY KONG	89F	
GAUNTLET	95F	
GRENN BERET	129F	149F
GRUNFRIGHT		
INTERNATIONAL KARATÉ	89F	
HYPERALLY (CART)	169F	
HYPERSPORTS I, II, III (CART)	169F	
KING'S VALLEY (CART)	169F	
KNIGHTMARE (CART)	169F	
KONAMI'S BILLARD (CART)	169F	
KONAMI'S BOXING (CART)	169F	
KONAMI'S GOLF (CART)	169F	
KONAMI'S TENNIS (CART)	169F	
LES PASSAGERS DU VENT	329F	
MASTER GAMES	99F	
NEMESIS (CART)	169F	
ROAD FIGHTER (CART)	169F	
SKY JAGUAR (CART)	169F	
SOCCER (CART)	169F	
SPITFIRE 40	99F	
SPY VS SPY II	99F	
SUPER COBRA (CART)	169F	
TIME PILOT (CART)	169F	
THE GOONIES (CART)	169F	
WAY OF THE TIGER	89F	
WHO DARES WIN II	89F	
WINTER GAMES	89F	
WIZARD'S LAIR	85F	
YIE AR KUNG FU (CART)	169F	
YIE AR KUNG FU II (CART)	169F	

THOMSON

	K7	D
ASTÉRIX	179F	209F
AVENGER	139F	179F
COMPTA GENERALE T09		833F
HMS COBRA	229F	229F
BACTRON		156F
BEACH HEAD	179F	
BLITZ		199F
BLUE WAR	139F	189F
DUEL 2000	139F	179F
GRANG PRIX 500		179F
JAMES DEBUG	139F	179F
KUNG FU	109F	139F
LES CAVERNES DE THENEBE	109F	139F
MAG DOG	179F	179F
MISSION EN RAFALE		179F
PACK FIL	190F	249F
QRISP M05 M06	139F	
RUNWAY II (M05 T07)	139F	
RUNWAY II (T08 T09 T09+)		179F
SORCERY	139F	180F
SPEED WAY	119F	139F
STONE ZONE	109F	139F
SUPER TENNIS		219F
3 AS (M05 T07)	179F	219F
V. S./NUIT DES TEMPLIERS	179F	219F
WAY OF THE TIGER	155F	155F
N°10/BEACH HEAD		219F
YIE AR KUNG FU	139F	179F

ATARI

	K7	D
ATARI ACES	99F	
FIGHTER PILOT	89F	
GREEN BERET	89F	
INTERNATIONAL KARATÉ	79F	
LEADERBOARD	99F	
MERCENARY	99F	
PLATFORM PERFECT	99F	
RAID OVER MOSCOU	99F	
ROAD RACE	95F	
SILENT SERVICE	95F	
SMASH HIT 5	99F	
SMASH HIT 6	99F	
SMASH HIT 7	95F	139F
SUPER HUEY	99F	
SPINDIZZY	95F	139F
SOLO FLIGHT	95F	
SHOOT THEN UP	99F	
SPITFIRE 40		119F
SOLO FLIGHT II		139F
THE PAWN		179F
TOMAHAWK	99F	129F
THE GOONIES	99F	
ULTIMA 3		179F

ATARI 520 ST

LIVRES	
LIVRE DU GEM GFA AS	141F
CLEFS POUR ST	297F
4 LA BIBLE DU 520 ST	230F
CLEFS POUR ATARI ST	286F
LIVRE DU LECTEUR DE DISQ. + D.	274F

UTILITAIRES	
GFA BASIC	405F
MUSIC STUDIO	297F
K RESSOURCE	320F
DEVPAC	442F
DATAMAT	369F
CAD 3 D	419F
ART DIRECTOR	458F
FAST BASIC	899F
PAINTWORKS	297F
PRINT MASTER PLUS	280F
TEXTOMAT	369F
EZ TRACK	449F
MC BASE 1040 MEM	1312F
COMPILATEUR GFA	405F
PLUS PAINT	325F
K MINSTREL	281F
MAC EMULATOR	1296F

JEUX	
10 TH FRAME BOWLING	280F
BALANCE OF POWER	347F
BRATACCAS	297F
CRAFTON AND XUNX	250F
CHESS	215F
CHAMPIONSHIP WRESTLING	280F
CHESS MASTER 2000	280F
DEEP SPACE	281F
FLIGHT SIMULATOR	398F
GATO	280F
INTERNATIONAL KARATE	280F
KING'S QUEST II	347F
KING'S QUEST III	347F
KARATÉ KID II	174F
LIBERATOR	134F
LEADERBOARD	215F
MOON SHUTTLE	250F
MACADAM BUMPER	250F
MERCENARY	197F
THE PAWN	193F
PHANTASIE II	280F
PHANTASIE	280F
SILENT SERVICE	215F
SUPER CYCLE	215F
SKYFOX	325F
SUPER TENNIS	213F
SUPER HUEY	174F
ST KARATÉ	218F
STAR FLEET I	404F
STRIKE FORCE HARRIER	194F
SUNDOG	206F
S.D.I.	347F
STARGLIDER	186F
THYPOON	195F
TIME BANDITS	256F
THAI BOXING	120F
TASS TIME	347F
ULTIMA II	254F
WORLD KARATÉ CHAMPIONSHIP	280F
WORLD GAMES	215F
WINTER GAMES	189F
WANDERER	198F

AMIGA

UTILITAIRES	
DELUXE VIDEO	697F
INSTANT MUSIC	291F
LATTICE C	1101F
DELUXE PAINT II	899F
TOOL KIT	338F
MCC PASCAL	751F
DELUXE MUSIC CONSTRUCTION	697F
DBMAN	1024F
SUPER BASE PERSON.	1043F
AEGIS ANIMATOR	957F
MUSIC STUDIO	297F

LIVRES	
AMIGA HANDBOOK	208F
THE AMIGA SYSTEM	136F
DOS REFERENCE GUIDE	102F

JEUX	
ARTIC FOX	281F
ARENA	231F
ART PACK 1	280F
ARCHON II	256F
BARD TALE	359F
BRATACCAS	297F
CHESS MASTER 2000	325F
DEFENDER OF CROWN	347F
DEJA VU	347F
DEEP SPACE	281F
FLIGHT SIMULATOR	376F
GRIDIRON FOOTBALL	483F
GRAND SLAM TENNIS	347F
HOLLYWOOD HIJINK	281F
HALLEY PROJECT	313F
KING'S QUEST III	347F
LEADERBOARD	214F
MARBLE MADNESS	281F
MEAN 18	313F
MINDSHADOW	214F
THE PAWN	195F
RACTER	313F
SKYFOX	256F

PC 1512

LIVRES	
PC 1512 GUIDE BASIC	111F
PC 1512 LIVRE DU BASIC	168F
DOS PLUS S/AMSTRAD	158F
GEM SUR AMSTRAD PC	199F
CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD	210F
MANUEL REF. TECHNIQUE PC	230F
CLEFS POUR MS DOS 2	199F
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	199F

UTILITAIRES	
WORD JUNIOR	948F
TURBO PASCAL	859F
DBASE II	1236F
PC TYPE +	846F
GRAPH IN THE BOX	939F
FRAMEWORK 1"	1236F
PRINT MASTER PLUS	280F
SOLUTION PC 1512	1803F
MULTIPLAN JUNIOR	569F
MUSIC CONSTRUCTION SET	111F
NEWSROOM	339F
FACTURATION ET STOCK	1308F
ALIENOR II PC	1638F
PC 1512 GEM WRITE	1091F

JEUX	
WINTER GAMES	157F
SUMMER GAMES II	157F
PITSTOP II	157F
FLIGHT SIMULATOR	407F
STARGLIDER	174F
PINBALL CONSTRUCTION	174F
WILDERNESS	306F
LUNAR EXPLORER	231F
SILENT SERVICE	215F
SOLO FLIGHT	174F
BRIDGE 4.0	178F
MEAN 18 GOLF	157F
INFILTRATOR	211F
WORLD GAMES	280F
BRUCE LEE	190F
BOULDERDASH II	99F
ECHEC 3D	171F
CYRUS II CHESS PC	157F
CHESS MASTE 2000	281F
CHAMPIONSHIP GOLF	298F
BOULDERDASH	99F
SPIRFIRE ACE	157F
HACKER II	174F
NIGHT MISSION PINBALL	302F
SPACE QUEST	280F
JET	376F
WORLD TOURNAMENT GOLF	174F
HACKER	258F
CHESS	215F
BALANCE OF POWER	231F
GATO	231F
ORBITOR	231F
F-15 STRIKE EAGLE	190F
TASS TIME	174F
SARGON III	280F
ULTIMA III	426F
LODE RUNNER	246F
KARATEKA	246F

PERIPHERIQUES

ADAPTEUR EN V	168F
COMPETITION PRO 5000	138F
JOYSTICK AMSTRAD	140F
JOYSTICK II TURBO	140F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II +	117F
MOONRAKER	89F
PROFESSIONAL STANDARD	170F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	178F
SPEED KING	109F
THE STICK	149F
DISQUETTES VIÈRGES	290F
HOUSSE 464 et 6128	115F
HOUSSE PCW	230F
LIGHT PEN CPC	169F
LIGHT PEN PCW	249F
SYNTHÉTISEUR VOCAL K7	449F
SYNTHÉTISEUR VOCAL D	477F

Vente par correspondance uniquement

• Pour tous les autres titres, nous contacter.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules)* à retourner à :

STARSOFT
187, rue du Temple - 75008 PARIS
Tél. 48 04 71 88 - 48 04 71 89

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
		TOTAL			
		Frais de Port			20 F
		TOTAL			

NOM

Prénom

Adresse

Ville

Code postal Tél.

Payer par Carte Bleue carte bleue CB

Date d'Expiration ...../.....

Signature :

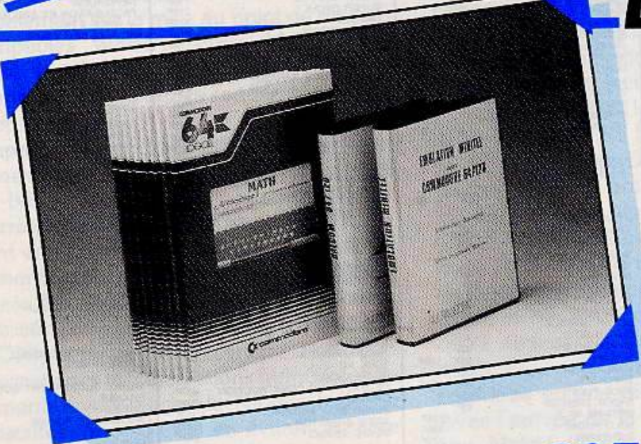
MODE de REGLEMENT

Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement ☐ **+ 20 F**

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

Et si vous y mettiez

LOGICIELS ÉDUCATIFS



MIMI : 64/128 (D/B) **295 F**
MIMI est un programme qui place l'enfant aux commandes de l'ordinateur et lui permet de créer et d'imaginer des contes tout en se familiarisant avec les lettres de l'alphabet.

MAITREMOTS : 64/128 (D/B) **190 F**
8 niveaux de difficultés établis selon des critères scientifiques. Un outil incomparable pour apprendre l'orthographe, enrichir son vocabulaire, s'entraîner au scrabble, aux mots croisés ; tout en s'amusant.

ORTHOVERBES : 64/128 (D/B) **190 F**
Conjugue tous les verbes français à tous les temps de tous les modes ; les pronominaux, les réfléchis, les défectifs. Plus de 1 million de formes ! 4 niveaux de difficultés.

ARITHMÉTIQUE 1 : (niveau CE/CM). 64/128 (D/B) **190 F**
Les 4 opérations arithmétiques.

ARITHMÉTIQUE 2 : (niveau CM/SEC. 1). 64/128 (D/B) **190 F**
Fractions, pourcentages, nombres décimaux.

ALGÈBRE 1 : (niveau SEC. 1 et 2). 64/128 (D/B) **190 F**
Monomes, binomes, trinomes, équations du 1er et 2e degrés.

ALGÈBRE 2 : (niveau SEC. 1 et 2). 64/128 (D/B) **190 F**
Fractions et graphes, vecteurs.

MATH SUP. STAT : (niveau sup.). 64/128 (D/B) **190 F**
Utilitaires de Math, simulations en statistiques.

ANGLAIS 1 : (niveau SEC. 1 et 2). 64/128 (D/B) **190 F**
Exercices de vocabulaire.

ANGLAIS 2 : (niveau SEC. 1). 64/128 (D/B) **190 F**
Exercices sur l'accord des verbes.

ANGLAIS 3 : (niveau SEC. 1 et 2). 64/128 (D/B) **190 F**
Exercices d'orthographe et de grammaire.

ANGLAIS 4 : (niveau SEC. 1 et 2). 64/128 (D/B) **190 F**
Exercices d'orthographe et jeu de scrabble.

GRAMMAIRE : Cette série se compose de 7 disquettes contenant 83 programmes au total qui contiennent des exercices de grammaire. Ces exercices sont destinés principalement aux élèves du cours moyen et des classes de 6e et 5e des collèges. 64/128 (D/B)

GRAMMAIRE 1 : (13 programmes). **190 F**
Nature des mots en particulier l'article, le nom, le verbe, l'adjectif et le pronom.

GRAMMAIRE 2 : (12 programmes). **190 F**
Le premier programme est un exercice de révision sur les espèces introduites dans Grammaire 1. Les autres programmes concernent les notions d'adverbe, préposition, conjonction, interjection, mots particuliers.

GRAMMAIRE 3 : (13 programmes). **190 F**
Cette disquette est entièrement consacrée à l'analyse de verbes.

GRAMMAIRE 4 : (12 programmes). **190 F**
Cette disquette porte entièrement sur la fonction des mots dans une phrase et en particulier les différentes fonctions du nom. Elle contient une banque de 50 phrases.

GRAMMAIRE 5 : (11 programmes). **190 F**
Cette disquette porte sur les fonctions des pronoms, des adjectifs, des adverbes ainsi que les fonction des groupes de mots : groupes nominal, adjectif, adverbe et infinitif.

GRAMMAIRE 6 : (11 programmes). **190 F**
Cette disquette aborde l'analyse des phrases complexes. Les programmes portent exclusivement sur la nature des différentes propositions constituant la phrase.

GRAMMAIRE 7 : (11 programmes). **190 F**
Ces programmes viennent compléter les exercices proposés dans la disquette 6, en considérant la fonction des différentes propositions dans une phrase. Des exercices de révision achèvent cette série consacrée à l'analyse logique.

ORTHOGRAPHE : les 3 disquettes contiennent au total 38 programmes qui constituent une série complète d'exercices d'orthographe grammaticale et d'usage. Ces exercices sont destinés principalement aux élèves du cours moyen, des classes de 6e et 5e des collèges. 64/128 (D/B)

ORTHOGRAPHE 1 : (14 programmes). **190 F**
Cette disquette porte sur l'étude des couples de mots : ET-EST, ON-ONT, SON-SONT, etc.

ORTHOGRAPHE 2 : (14 programmes). **190 F**
Dix programmes portent sur d'autres couples d'homonymes, deux autres sur des syllabes de sons particuliers. Les deux derniers programmes sont des exercices où l'élève doit trouver un mot mal écrit dans une liste de 5 et le réécrire correctement.

ORTHOGRAPHE 3 : (10 programmes). **190 F**
La troisième disquette est réservée à l'accord en genre et en nombre des noms, des adjectifs et des participes passés.

Prix spécial pour assortiment logiciels éducatifs (sauf Mimi, Orthoverbes, Maîtremots)
3 logiciels : 290 F, 5 logiciels : 490 F, 7 logiciels : 590 F, 10 logiciels : 790 F.

LANGAGES

LSE : adaptation pour C64/128 (D/B) **390 F**
Le célèbre Langage Symbolique d'Enseignement de Logicia enfin disponible. Accès à une vaste bibliothèque de didacticiels (syntaxe et vocabulaire français).

BALCOM 64/128 (D/B) **490 F**
Ce compilateur Pseudo-Basic (L.P.B.) va vous permettre de résoudre 4 problèmes classiques :
- la documentation,
- la discrétion,
- la vitesse d'exécution de vos programmes,
- le volume code exécutable.

Les produits ALMATEC sont en vente dans les FNAC PARIS/PROVINCE et chez la plupart des REVENDEURS COMMODORE.

64 : mode 64 seulement.
64/128 : mode 64 ou 128 en 40 colonnes.
64 ou 128 : mode 64 ou mode 128.

A = commandes et messages en anglais, mode d'emploi en français.
B = commandes, messages en français, mode d'emploi en français.
C = mode d'emploi en français. K7 = cassette D = disquette



Pour Commodore 64/128.

LOGICIELS DE DÉVELOPPEMENT PERSONNEL

UPER COMPTA FAMILIALE : 64 ou 128 (D/B) — **490 F**
ogiciel sur disquette vous permettant de gérer agréablement et vec simplicité vos comptes bancaires et votre budget. comptes sont à votre disposition (2 000 saisies pour chacun) sur une disquette de avail. Le nombre de vos disquettes de travail n'est pas limité.

UPERBASE 64 et 128 (D/B) — **490 F**
UPERBASE est un logiciel de gestion de fichiers associé à un util de programmation, l'ensemble formant un générateur d'applications travaillant omme une base de données. Si vous avez à gérer un fichier d'adhérents, de sympaisants, de clients, de patients... pour vos appels de cotisation, vos mailings, etc. UPERBASE vous est sérieusement indispensable.

UPERSCRIPT 128 (D/B) — **490 F**
raitement de texte possédant toutes les fonctions classiques. onctionne en tandem avec SUPERBASE 128.

FFRE : SUPER BASE + SUPER SCRIPT 128 (D/B) — **790 F**

ALC RESULT ADVANCED : 64/128 (D/A) : — **750 F**

ALC RESULT ADVANCED : 128 (D/A) : — **990 F**
2 feuilles de calcul électronique, outil professionnel de prévision et de planification.

APER CLIP : 64 (D/A) — **390 F**
ous recherchez un traitement de texte perfectionné qui soit très imple d'emploi ? PAPER CLIP vous apporte toutes les fonctions que vous avez toujours souhaité trouver dans le traitement de texte de vos rêves : lettres accentuées ; nanipulation de mots, phrase, paragraphes et colonnes ; lettres-types ; lettres ersonnalisées et documents de grand format : fonctionne avec toutes les imprinantes du marché.

HOME ORGANIZER : 64/128 (D/B) Chacun : **190 F**
érie de logiciels pour la gestion familiale : carnet d'adresses lectronique, catalogue audiovidéo, inventaire familial, liste d'adresses, album de hotos diapositives et films, livre de recettes, collection de timbres.

FFRE : la série des 7 logiciels HOME ORGANIZER — **590 F**

MUSICALC 1 : 64/128 (D/A) — **350 F**
Synthétiseur 3 voix et séquenceur pas à pas. Créez et enregistrez os partitions musicales.

COLORTONE : 64/128 (D/A) — **490 F**
Se branche sur un port de jeu pour profiter pleinement de toutes es possibilités sonores du C 64. Livré avec un puissant logiciel de composition utomatique : s'utilise aussi avec MUSICALC.

LOGICIEL ÉMULATION MINITEL : — **490 F**
Câble de connexion entre un minitel et un 64. Programme d'émuation Minitel couleur avec sauvegarde de pages.

EASY FINANCE

EASY FINANCE est une série de logiciels qui constitue à la fois une aide mathématique par sa puissance de calcul et une aide pédagogique par l'illustration immédiate d'une situation donnée.
EASY FINANCE est entièrement conversationnel et comporte 5 parties.
Chaque manuel donne un exemple détaillé ainsi qu'un rappel mathématique des fonctions utilisées.

EASY FINANCE 1 : les prêts (12 programmes) — **195 F**

EASY FINANCE 2 : les placements (16 programmes) — **195 F**

EASY FINANCE 3 : les investissements de l'entreprise (16 programmes) — **195 F**

EASY FINANCE 4 : la gestion de l'entreprise (21 programmes) — **195 F**

EASY FINANCE 5 : les statistiques et prévisions (9 programmes) — **195 F**

PRIX SPÉCIAL pour les 5 produits. — **690 F**



ACCESSOIRES

PAINTBOX III : 64 (K7) — **390 F**
Crayon lumineux qui se connecte sur le port 1 du C 64
Accompagné d'un logiciel sur cassette.

INTERFACE RS 232 : 64 ou 128 (C) — **650 F**
Enfichable sur le port utilisateur de votre 64 et ne demande qu'à le faire communiquer... avec des imprimantes ou avec un autre ordinateur (via modem).

INTERFACE BI PRINTER : 64 (C) — **490 F**
Cette interface permet la connexion au C 64 ou VIC 20 d'une imprimante type parallèle Centronics. 4 interrupteurs gèrent : l'auto-line feed, le numéro de périphérique, la conversion COMMODORE/ASCII, la conversion de certains caractères graphiques spéciaux en lettres. Câbles de liaison au port série, câble d'alimentation, câble avec prise normalisée Centronics. Compatible avec tous les softs, la BI PRINTER laisse libre le port utilisateur et le port d'extension.



19, rue des Parisiens - 92600 ASNIERES

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à :
ALMATEC, 19, rue des Parisiens - 92600 ASNIÈRES

Nom : ____________ Prénom : ____________

Adresse : ____________

Code Postal : _____

Désignation	Quantité	Prix F	Montant
Remise 10 % si total sup. à 1 000 F			
Participation aux frais de port			20.00 F
Port gratuit pour toute commande supérieure à 490 F.		TOTAL	

Ci-joint la somme de ____________ F, par chèque bancaire à l'ordre d'ALMATEC.



ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

Des prix à vous couper le souffle !

47 - ATARI 520 STF
+ Moniteur mono ATARI
+ CITIZEN 120 D
7 190 F

48 - ATARI 520 STF
+ Moniteur couleur THOMSON
5 490 F

49 - ATARI 520 STF
+ Moniteur couleur ATARI
6 490 F

50 - ATARI 520
+ écran couleur THOMSON
+ CITIZEN 120 D
7 690 F

51 - ATARI 520
+ écran THOMSON
+ STAR NL 10
7 690 F

10 disquettes 3,5
100 F

LOGICIELS

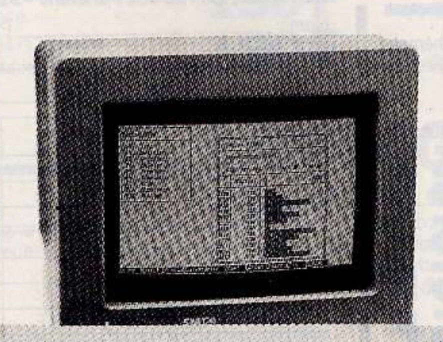
12	Emulcom	890 F
13	Calcomat	450 F
14	Pack bureautique (DB Master + 1 St Word)	990 F
15	Textomat	450 F
16	Basic GFA	495 F
16A	Compilateur GFA	450 F
17	Megamax C	N.C.
18	Music Studio	265 F
19	Brataccas	299 F
20	Macadam Bumper	255 F
20A	10th Frame	240 F
21	Leader Board	255 F
22	Wrestling	350 F
23	Ultima 3	430 F
24	Silent Service	210 F
25	Rogue	240 F
26	Black Cauldron	255 F
27	Karaté Kid 2	240 F
27A	Moon struttle	270 F
28	Mercenary	200 F
29	Flight Sim II	390 F
30	Sky Fox	320 F
31	Arena	250 F
32	The Pawn	190 F
32A	Typhoon	210 F
33	Paint Works	270 F
34	Real Time Clock	450 F
35	Passager du vent	N.C.
36	Winter Games	270 F
37	Little people computer	390 F
37A	Super cycle	230 F
38	Alternate Reality	470 F
39	Space quest	370 F
40	Tass Times	360 F
41	Thaï Boxing	160 F
42	Harrier strike Mission	350 F
43	Gate	390 F
44	Strike Force Harrier	250 F
45	Jewels of Darkness	190 F
46	Art Director	490 F

MATERIEL ATARI

1 - Atari 520 STF
2 - Atari 1040 STF mono
3 - Atari 1040 STF couleur
4 - Moniteur monochrome H.R.
5 - Moniteur couleur THOMSON
6 - Moniteur couleur Atari
7 - Lecteur 360 K
8 - Lecteur 720 K
9 - Imprimante Atari SMM 804
10 - Imprimante Citizen 120 D
11 - Disque dur 20 M SH 204
11A - Lecteur 720 K CUMANA
11B - Free boot

nouveaux prix ATARI : nous consulter

520 STF





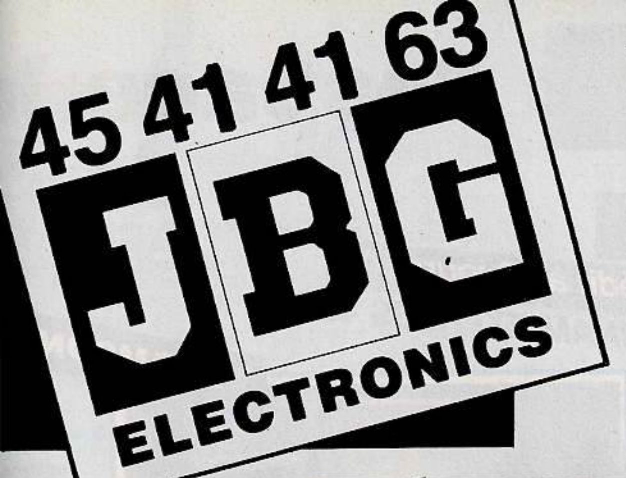
AMIGA
SUPER PRIX NOUS CONSULTER

AMIGA

58	Aegis animator	970 F
59	Deluxe paint II	980 F
60	Deluxe paint	690 F
61	Images	750 F
61A	Silent service	310 F
62	Instant Music	269 F
63	Music studio	269 F
64	Archon	245 F
65	Arena	250 F
66	Archon II	269 F
67	Bard Tale	375 F
68	Chassmaster 2000	330 F
69	Defender of crown	360 F
70	Flight simulator	550 F
71	Leaderboard	230 F
71A	Simbad	370 F
72	Little computer people	260 F
73	Marble madness	250 F
74	Seven cities of gold	250 F
75	Skyfox	260 F
76	Tass Time	330 F
77	The pawn	240 F
78	World games	290 F

DIVERS

A	Joystick Konix	160 F
B	Joystick quickshot II	80 F
C	Joystick Magnum	170 F
D	Joystick pro auto fire	200 F
E	Joystick pro compétition	190 F
F	Disquette 5 p 1/4 × 10	149 F
G	Disquette 3,5 p × 10	150 F
H	Disquette 3 p × 10	350 F



163, av. du Maine
75014 PARIS

M° Alésia

Crédit CREG immédiat

53 - Imp. CITIZEN 120 D
2 290 F

54 - Imp. STAR NL 10
2 990 F

55 - Lecteur CUMANA
1 950 F

56 - Moniteur mono SM 125
1 990 F

57 - Moniteur ATARI SC 1224
3 990 F

AMSTRAD CHAINE COMPACT

47A	CD 1000	4.490 F
48A	CD 2000	4.990 F

AMSTRAD

79	CPC 6128 couleur	3 990 F
80	Amstrad CPC 464 couleur	2 990 F

LOGICIELS

81	Knight Games	110 F (K7) 160 F (D)
82	Fer et flamme	160 F (K7) 210 F (D)
83	Aliens	110 F (K7) 160 F (D)
84	Samanta Fox strip poker	110 F (K7)
85	Yie or Kung Fu II	110 F (K7) 160 F (D)
86	Street hawk	130 F (K7) 180 F (D)
87	Sram 2	160 F (D)
88	Gauntlet	110 F (K7) 160 F (D)
89	Gold Hits	110 F (K7) 160 F (D)
90	Mission elevator	110 F (K7) 160 F (D)
91	International Karaté	110 F (K7) 160 F (D)
92	Ping-pong	110 F (K7) 160 F (D)
93	Impossible Mission	110 F (K7) 160 F (D)
94	Mandragore	239 F (K7)
95	Swords and sorcerry	110 F (K7) 160 F (D)
96	Winter games	110 F (K7) 160 F (D)
97	L'affaire Sydney	110 F (K7)
98	Knight rider	110 F (K7) 160 F (D)
99	Tarzan	110 F (K7) 160 F (D)
100	Geste d'Artillac	110 F (K7)
101	Billy la banlieue	160 F (K7) 210 F (D)
102	Les lauréats	180 F (K7) 210 F (D)
103	America's Cup	110 F (K7) 160 F (D)
104	Goonies	110 F (K7)
105	Avenger	110 F (K7) 160 F (D)
106	Trivial poursuite	200 F (K7) 240 F (D)
107	Passager du vent	290 F (D)
108	Leader board	(K7) (D) N.C.
109	Xeno	110 F (K7) 160 F (D)
110	Hosts'n Goblins	110 F (K7) 160 F (D)
111	Eidolon	110 F (K7) 160 F (D)
112	Scoubidou	110 F (K7) 160 F (D)
113	Ace of Aces	150 F (D)
114	Silent service	155 F (D)
115	Big 4	145 F (D)
116	Bomb jack II	145 F (D)
117	Super cycle	110 F (K7) 160 F (D)
118	LCP	160 F (D)
119	Sygma 7	145 F (D)
120	10th Frame	160 F (D)

COMMODORE

125	Commodore 64 N	N.C.
126	Lecteur Disk 1541	N.C.
127	Lecteur K7 1530	N.C.
128	Moniteur mono 40/80 C avec son	1.090 F
129	Moniteur couleur	1.990 F

COMMODORE 64

LOG COMMODORE

130	Artic fox	155 F (D)
131	Dragon's Lair	95 F (K7) 130 F (D)
132	Silente service	95 F (K7) 135 F (D)
133	Les lauréats	180 F (D)
134	Space Harrier	95 F (K7) 135 F (D)
135	Marble Madness	150 F (D)
136	Summer Games II	90 F (K7) 140 F (D)
136A	Arkanoïd	95 F (K7) 130 F (D)
137	Winter Games	99 F (K7) 150 F (D)
138	Ultima III	175 F (D)
139	Game Maker	N.C.
140	Terra cresta	125 F (D)
141	Ultima IV	175 F (D)
142	America Cup	110 F (K7)
143	Dragon Lair II	115 F (K7) 135 F (D)
144	Infiltration	90 F (K7) 135 F (D)
145	Power cartridge	450 F (D)
146	Tracker	165 F (D)
147	Leader board	95 F (K7) 135 F (D)
148	Solo fligh II	90 F (K7) 135 F (D)
149	Gauntlet	105 F (K7) 150 F (D)
149A	10th Frame	110 F (K7) 165 F (D)
150	Destroyer	155 F (D)
151	Starglider	135 F (K7) 170 F (D)
152	The Pawn	170 F (D)
153	Ace of Aces	95 F (K7) 145 F (D)
154	Paper boy	95 F (K7) 135 F (D)
155	Crystal castles	105 F (K7) 150 F (D)
156	Les maîtres de l'univers	N.C.
157	Fields of fire	105 F (K7) 150 F (D)
158	Frame (bowling)	105 F (K7) 150 F (D)
159	Geos	445 F (D)

MSX

LOGICIELS

160	Eggerland mystery	180 F (K)
161	Hyper sports 3	180 F (K)
162	Knight mare	180 F (K)
163	Yie ar Kung Fu II	180 F (K)
164	Basket ball	180 F (K)
165	Sorcery	110 F (K)
166	Mandragore	239 F (K7)
167	Green Beret	180 F (K)
168	The way of the tiger	110 F (K7)
169	International Karaté	110 F (K7)
170	Boulder Dash	110 F (K7)
171	Dambusters	110 F
172	Football	180 F (K)
173	Nemesis	180 F (K)
174	Hole in one Professional	180 F (K)
175	MSX Classics	110 F (K7)

LOGICIEL 1 30 XE et 800 XL

176	Goonies	110 F (K7) 160 F (D)
177	Leader board	110 F (K7) 160 F (D)
178	Alternater reality	160 F (D)
179	Boulder Dash construction	160 F (D)
180	Flyght Sim II	550 F (D)
181	7 cities of gold	160 F (D)
182	Spy VS Spy II	110 F (K7) 160 F (D)
183	Ultima IV	190 F (D)
184	Solo Flight II	160 F (D)
185	Crusade in Europe	110 F (K7) 160 F (D)
186	Ghostbuster	110 F (K7) 160 F (D)
187	Hard Ball	110 F (K7) 160 F (D)
188	Raid over Moscou	110 F (K7) 160 F (D)

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :

JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
Frais de port logiciels 20 F .... F
Frais de port matériel 70 F .... F
Contre-remboursement + 30 F .... F

Total .... F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
.... TEL ....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE

VIDEOSHOP l'espace le

Prix garanti le plus bas du marché

Crédit : mensualités fixes 400 F par mois

S.A.V. : assuré sur place - crédit à 90 jours (1)

Expédition SERNAM EXPRESS 48 H



AMSTRAD



464 Monochrome	: **1.990 F** TTC
464 Couleur	: **2.990 F** TTC
6128 Monochrome	: **2.990 F** TTC
6128 Couleur	: **3.990 F** TTC
PCW 8256	: **4.740 F** TTC
PCW 8512	: **5.926 F** TTC

464 - 6128 : livrés avec 4 jeux (K7 ou Disk) + Manette
PCW 8256 - 8512 : livrés avec un jeu de housse

MSX



MSX II Philips 8235	: **2.990 F** TTC
8235 + Moniteur Monochrome	: **3.990 F** TTC
8235 + Moniteur Couleur	: **4.990 F** TTC
MSX II Sony HBF 700 F	: **4.990 F** TTC

Promotion : Livré avec jeu **gratuit** "Les Passagers du vent"

Prix indicatifs au 1.03.87 pouvant être soumis à de fortes variations. Nous consulter avant de passer commande.
(1) Crédit CREG
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.
Offre limitée : ATARI 130 XE+lecteur 1050+10 jeux : 1990 F

THOMSON

Promotion sur toute la gamme
MO6 - TO8 - TO9 - TO9+

ATARI 520 STF



L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec GEM intégré, une souris et 5 logiciels : Fichiers, Traitement de texte, Néochrome, Basic, Logo. Livré avec 10 jeux et une manette.

Promotion sur la gamme 520 STF

COMMODORE



Livré avec clavier, unité centrale, extension 256 Ko + moniteur couleur.
Notices en français.

Offres promotionnelles

- 64 + 1541 + GEOS : **3.490 F** TTC
- C128 D + Jane : **4.990 F** TTC
- AMIGA : **9.990 F** TTC

SPECTRUM + 2

Livré avec 6 logiciels de jeu + 1 manette gratuite

Promotion exceptionnelle 1.590 F TTC

promotions exceptionnelles sur toute la gamme !

Promotion imprimante !
Citizen 120 D : 1.950 F TTC

Plus de 3.000 logiciels, périphériques, accessoires en stock permanent !

plus micro de Paris !...

Périphériques :

Imprimante DMP 3000	2.290 F TTC
Imprimante Fuji (132 colonnes)	4.990 F TTC
Imprimante DMP 4000 (132 colonnes)	3.990 F TTC
Disque Dur 20 Méga Tandon	5.990 F TTC
Cartes Kortex	3.990 F TTC
Imprimante Laser	26.200 F HT

Utilitaires :

Evolution	990 F TTC
Word Junior	1.150 F TTC
Multiplan Junior	690 F TTC
Comptabilité Alienor II	1.950 F TTC
Comptabilité Saari	1.990 F TTC
D Base II PC	1.150 F TTC
Framework + Premier	1.150 F TTC
Reflex + Work Shop	1.490 F TTC
Yes You Can !	1.150 F TTC
Quick Mailing	790 F TTC

Bibliographie :

Trucs et Astuces (Micro Application)	179 F TTC
Livre du GW Basic (Micro Application)	149 F TTC
Manuel des références Techniques	249 F TTC
Guide du Basic 2 (Sybex)	128 F TTC
Guide de Dos + (Sybex)	128 F TTC

Configurations spéciales :

- Universités
- PME/PMI
- Professions libérales

Ensembles matériel + logiciel + imprimante

Langages :

Turbo Pascal	1.150 F TTC
Turbo Prolog	1.150 F TTC
Turbo Tutor	345 F TTC
Tool Box	690 F TTC
Quick Basic	990 F TTC

Jeux :

Echec 3D	199 F TTC
Flight Simulator	590 F TTC
Infiltrator	260 F TTC
Les Passagers du Vent	299 F TTC
Silent Service	249 F TTC
Winter Games	229 F TTC

AMSTRAD PC 1512

La révolution des compatibles !
Livré avec moniteur monochrome, lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MS DOS, DOS Plus, GEM DESK TOP et PAINT, BASIC 2.

PC 1512 SD Monochrome	: **4.997 F** HT (5.926,44 F TTC)
PC 1512 SD Couleur	: **6.890 F** HT (8.171,54 F TTC)
PC 1512 DD Monochrome	: **6.290 F** HT (7.460,00 F TTC)
PC 1512 DD Couleur	: **8.190 F** HT (9.713,34 F TTC)
PC 1512 HD 20 Mo Monochrome	: **9.990 F** HT (11.848,14 F TTC)
PC 1512 20 Mo Couleur	: **11.890 F** HT (14.011,34 F TTC)

Exceptionnel ! Malette PRACTI **1.950 F** TTC
Promotion spéciale : PC 1512 + Malette PRACTI nous consulter !

VISITEZ NOTRE NOUVEL ESPACE PROFESSIONNEL INTELCOM

47, rue de Richelieu 75001 Paris

1/2 journée de formation gratuite (sur place ou par correspondance) sur configuration PC 1512 et offre MEGA ST

* Leasing * Maintenance assurée

Journées professionnelles
AMSTRAD : les 11 et 12 avril
ATARI : les 4 et 5 avril

Offre Bureautique : 9.990 F TTC
- 1040 STF + Moniteur Monochrome HR SM 125
- 4 logiciels de bureautique

Offre Professionnelle : 14250 F HT (16900 F TTC)
- 1040 STF + Moniteur Monochrome HR SM 125
- Disque Dur 20 Mega
- 4 logiciels bureautique
- 1 imprimante CITIZEN 120D

MEGA ST

Offre Scientifique et Technique : 9.990 F TTC
- 1040 STF + Moniteur Monochrome HR SM 125
- Manuel "Au cœur de l'Atari ST"
- Manuel BASIC MEMSOFT
- Logiciel GFA BASIC
- Logiciel EMULCOM
- Abonnement gratuit serveur "Calvacom"
- Outils bureautique



Offre Atari Enseignement :
520 STF : **9.990 F** TTC
- 2 Atari 520 STF
- 2 Moniteurs Monochrome HR SM 125
- 1 imprimante SMM 804

1040 STF : **19.990 F** TTC
- 3 Atari 1040 STF
- 3 Moniteurs Monochrome HR SM 125
- 1 imprimante SMM 804

La technologie du 16/32 bits au service de la bureautique, des cadres, professions libérales.
Déjà de nombreuses applications dans divers domaines professionnels (Architecture, médecine...).

ATTITUDES



l'espace le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105 75749 Paris Cedex 15

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Téléphone ....
☐ Je désire recevoir une documentation sur : ....

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je choisis la formule de règlement :
☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat .... – Apport comptant ....
– Nombre de mensualités ....
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT 100 F
Montant total TTC	

Le mois prochain
Sēsame s'ouvre

Nombre d'entre vous programment et désireraient voir leurs oeuvres publiées. C'est possible dans Tilt! Cependant, et pour mieux vous satisfaire, nous avons défini certaines règles à respecter pour que votre programme soit publiable.

-Incrémenter les numéros de lignes au pas de dix.

-Ne pas faire de lignes de plus de 35 caractères, sauf pour les Data qui peuvent aller jusqu'à 70 caractères.

-Ecrire toutes les variables en majuscules.

-Exprimer toutes les valeurs en décimal.

-Coder les Data sur 3 chiffres (pour 1 écrire 001).

-Inclure une vérification de Data avec indication des lignes éventuellement défaillantes.

-Nous faire parvenir un listing sorti avec un ruban d'imprimante neuf et justifié à 35 caractères.

-Sur ce listing, sauter 3 lignes toutes les 81 lignes de texte (et non de programme).

Envoyez vos programmes sur support magnétique avec les listings correspondants à: Tilt, 2 rue des italiens 75009 Paris.

Thomson
Labyrinthes

Après génération d'un labyrinthe, tentez de le mémoriser afin d'en retrouver la sortie grâce aux flèches de curseur. Ceci fait, l'ordinateur vous montrera le chemin que vous avez parcouru à tâtons.

```
0 '*** GENERATEUR DES LABYRINTHES ***
2 '          SOTIROPOULOS C.
4 '***                           ***
6 '
8 'ALEA=8241 MO5
10 'ALEA=24671 TO7
12 '
14 CLEAR:DEFINT A-Z:ALEA=8241 'MO5
16 INC=255:FOR I=0 TO PEEK(ALEA):A=RND:N
EXT:PRINTCHR$(20)
18 SCREEN1,4,4:CLS:BOX(0,0)-(319,199):BO
X(2,2)-(317,197):LOCATE2,12:COLOR7:PRINT
"GENERATION DU LABYRINTHE EN COURS ..";:
COLOR 1
20 DIM A(21,21),B(21,21),C(11)
22 S(0)=4:S(1)=2:S(2)=1:S(3)=8:C(0)=255
24 S$(0)=CHR$(11):S$(1)=CHR$(9):S$(2)=CH
R$(10):S$(3)=CHR$(8):S$(4)=CHR$(127):S$(
5)=CHR$(32)
26 S=2:Z(1)=22:Z(2)=20:Z(3)=22
28 X(1)=1:X(3)=-1:Y(0)=X(3):Y(2)=X(1)
30 '
32 '*** CREATION LABYRINTHE ***
34 '
36 X=10:Y=1:DE=10:INC=INC+1:C(11)=127
38 A(X,Y)=A(X,Y)+4
40 GOSUB196
42 ON D GOTO 44,50,56,60,56
44 IF Y-1=0 THEN GOSUB196:GOTO42
46 IF A(X,Y-1) AND 4 THEN66
48 Y=Y-1:A(X,Y)=A(X,Y)+1:GOTO72
50 IF X+1=21 THEN GOSUB196:GOTO42
52 IF A(X+1,Y) AND 4 THEN66
54 A(X,Y)=A(X,Y)+2:X=X+1:GOTO72
56 IF A(X,Y+1) AND 4 THEN66
58 A(X,Y)=A(X,Y)+1:Y=Y+1:IF Y=21 THEN76
ELSE 72
60 IF X-1=0 THEN40
62 IF A(X-1,Y) AND 4 THEN66
64 X=X-1:A(X,Y)=A(X,Y)+2:GOTO72
66 F=F+1:IF F<20 THEN40
68 F=0:F1=F1+1:X=DE:Y=1:IF F1<9 THEN40
70 F1=0:F2=F2+1:C(11)=C(0):IF F2<19 THEN
36 ELSE RUN
72 A(X,Y)=A(X,Y)+4:F=0:GOSUB196:GOTO40
74 '
76 DA=X:INC=0
78 FOR J=1 TO 20
80 GOSUB196:Z=D
82 FORI=1 TO 20
84 IF A(I,J)>3 AND Z<3 THEN104
86 A=RND*2+1:ON A GOSUB 92,98
88 IF B=0 AND I<>20 AND J<>20 THEN ON A
GOSUB 98,92
90 B=0:GOTO104
92 IF J=20 OR A(I,J+1)>3 OR(A(I,J)=1 AND
```

SESAME

```
 Z>3) THEN 96
94 A(I,J)=A(I,J)+1:B=1
96 RETURN
98 IF I=20 OR A(I+1,J)>3 OR (A(I,J)=2 AN
D Z>3) THEN 102
100 A(I,J)=A(I,J)+2:B=1
102 RETURN
104 NEXT:C(10)=2:C(9)=3
106 NEXT:C(10)=1:C(9)=2
108 FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO 20
110 IF A(I,J) AND 4 THEN A(I,J)=A(I,J)-4
112 NEXT:NEXT
114 FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO 20
116 IF A(I-1,J) AND 2 THEN A(I,J)=A(I,J)
+8
118 IF A(I,J-1) AND 1 THEN A(I,J)=A(I,J)
+4
120 NEXT:NEXT:TR=1:BC=0:GOSUB162:TR=0
122 '
124 '***  JEU ***************************
126 '
128 X=10:Y=1:BOXF(83,11)-(84,12):LOCATE2
3,10:PRINT"Score=":PNT=0
130 B(X,Y)=1
132 FOR J=1 TO 3
134 IF J=1 THEN I=(S+3)MOD4
136 IF J=2 THEN I=S
138 IF J=3 THEN I=(S+1)MOD4
140 NEXTJ
142 LOCATE1,23,0:PRINT"DEPLACEMENT ( ave
c les ^'s )":A$=INPUT$(1)
144 S=-1
146 FOR I=0 TO 3
148 IF A$=S$(I) THEN S=I
150 NEXT I:IF S<0 THEN142
152 IF A(X,Y) AND S(S) THEN 156
154 PNT=PNT-1:PLAY"DODO":GOSUB194:I=X+X(
S):J=Y+Y(S):IF (I>20 OR J>20) OR (I<1 OR
 J<1) THEN 142 ELSE BC=1:GOSUB166:GOTO14
2
156 X1=X+X(S):Y1=Y+Y(S):BOXF(X*8+3,Y*8+3
)-(X*8+4,Y*8+4),-8:BOXF(X1*8+3,Y1*8+3)-(
X1*8+4,Y1*8+4):X=X1:Y=Y1:PNT=PNT-(B(X,Y)
=0)+(B(X,Y)=1):GOSUB194
158 IF Y=21 THEN BC=0:PLAY"DOREMIFASOLAS
IPSISI":GOSUB162:RUN
160 GOTO130
162 CLS:LOCATE10,0:PRINT"E";:LOCATEDA,21
:PRINT"S";
164 FOR J=1 TO 20:FOR I=1 TO 20
166 IF BC=1 THEN COLOR,7:GOTO170
168 IF B(I,J)=1 THEN COLOR,8 ELSE COLOR,
7
170 PSET(I,J)" "
172 BOX(I*8,J*8)-(I*8+7,J*8+7),0
174 IF BC=1 THEN C=-8:GOTO178
176 IF B(I,J)=1 THEN C=-9 ELSE C=-8
178 IF A(I,J) AND 1 THEN LINE (I*8+1,J*8
+7)-(I*8+6,J*8+7),C
180 IF A(I,J) AND 2 THEN LINE (I*8+7,J*8
+1)-(I*8+7,J*8+6),C
182 IF A(I,J) AND 4 THEN LINE (I*8+1,J*8
)-(I*8+6,J*8),C
```




```
184 IF A(I,J) AND 8 THEN LINE (I*8,J*8+1
)-(I*8,J*8+6),C
186 IF BC=1 THEN COLOR0:RETURN
188 NEXTI,J
190 IF TR=1 THEN FOR I=1 TO 20:FORJ=1 TO
 20:LOCATEI,J:PRINT" ";:FOR TP=0 TO 30:N
EXT:NEXT:PLAY"SI":NEXT:BOX(8,8)-(168,168
):RETURN
192 COLOR0,8:LOCATE23,10:PRINT"Score=";P
NT:A$=INPUT$(1):RUN
194 LOCATE29,10:PRINTCHR$(24);:LOCATE29,
10:PRINT PNT:RETURN
196 D=RND*5+1:RETURN
```

Commodore 64 plus 1541

Utic 64

Cet utilitaire, destiné au *Commodore 64*, permet de réaliser certaines opérations comme renommer un fichier, éditer un catalogue à l'écran, formater une disquette, etc. Il possède aussi la faculté de programmer les touches de fonctions.

```
10 REM  ----------------
20 REM  UTIC 64  05/06/86
30 REM  ----------------
40 REM  UTILITAIRE 1541 &
50 REM  TOUCHES DE FONCT.
60 REM  ----------------
70 REM  PAR  BOULDERMAN
80 REM  ----------------
90 PRINTCHR$(147)
100 POKE 53280,0:POKE 53281,0
110 V=53248
120 DATA0,21,85,0,85,85,1,85,85
130 DATA1,170,165,1,170,165,1,170,165
140 DATA1,170,165,1,170,165,1,170,165
150 DATA1,170,165,1,170,165,3,255,252
160 DATA12,68,76,49,17,60,255,255,252
170 DATA255,255,240,255,255,192,0,0,0
180 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
190 POKE2041,13
200 FORG=0TO62
210 READH
220 POKE832+G,H
230 NEXTG
240 POKEV+21,2
250 POKEV+40,8
260 POKEV+2,100
270 POKEV+3,100
280 X=0:Y=70
290 POKEV+2,X:POKEV+3,Y
300 X=X+2:IFX>255THENX=0:FORX=1TO500:NEX
TX:GOTO350
310 GETA$
320 IFA$=""THENY=Y-4
330 IFA$=""THENY=Y+4
340 GOTO290
350 POKE 646,2
360 PRINT:PRINT
370 PRINT"        UTIC 64  "
380 POKE646,3
390 PRINT"        -------  "
400 PRINT"QQQQQ":POKE646,8
410 POKE 646,5
420 A$=" BOULDERMAN .  PRESENTE :"
430 A$="            "+A$
440 FORI=1TOLEN(A$)
450 PRINTMID$(A$,LEN(A$)-I+1,I);"□"
460 FORBB=1TO1:NEXTBB:NEXTI
470 PRINT:PRINT:POKE646,7
480 PRINT
490 A$="UTIC 64. UTILITAIRE 1541/C.64"
500 A$="          "+A$
510 FORI=1TOLEN(A$)
520 PRINTMID$(A$,LEN(A$)-I+1,I);"□"
530 FORBB=1TO60:NEXTBB:NEXTI
540 POKE646,1
550 PRINT"QQQQQQ"
560 FORI=0TO3000:NEXTI
570 X$="            APPUYER SUR UNE TOUCHE
 POUR LA SUITE S.V.P.                "
580 X$=X$+"
590 C$="SQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ":H=1
600 FOR T=H TO LEN (X$)-38
610 PRINT C$;MID$(X$,T,40):FOR G=1 TO 20
:GET A$:IF A$="" THEN640
620 IFA$="S"THENPRINT"♥":END
630 GOSUB 670
640 NEXT G,T:F=38:T=2
650 PRINT C$;RIGHT$(X$,F);LEFT$(X$,T):F=
F-1:FOR G=1 TO 30:GET A$
660 POKE198,0:WAIT198,1:GETX$
670 PRINT"♥":POKE646,1:POKE53281,0:POKE5
3280,0
680 PRINT"QQQQQ        MENU"
690 PRINT"QQQQQ        ----"
700 POKE646,11
710 PRINT"QQQ* UTILITAIRE 1541 *"
720 POKE646,5
730 PRINT:PRINT"1-FORMATAGE 35 PISTES"
740 PRINT:PRINT"2-RENOMER LES FICHIERS"
750 PRINT:PRINT"3-VALIDER LA DISQUETTE"
760 PRINT:PRINT"4-EFFACER UN FICHIER"
770 PRINT:PRINT"5-CATALOGUE"
780 POKE646,11
790 PRINT"QQQ* PROG. DES TOUCHES DE FONC
TIONS *"
800 POKE646,5
810 PRINT:PRINT"6-PROGRAMMER"
820 POKE646,11
830 PRINT"QQQ* CLAVIER *"
840 POKE646,5
850 PRINT:PRINT"7-ARRET"
860 POKE646,12
870 PRINT:INPUT"ENTRER VOTRE CHOIX:";A
880 IFA=1THENGOTO960
890 IFA=2THENGOTO1070
900 IFA=3THENGOTO1170
910 IFA=4THENGOTO1270
920 IFA=5THENGOTO1360
930 IFA=6THENGOTO1590
940 IFA=7THENGOTO2140
950 GETA:IFA<1ORA>7THENGOTO670
960 PRINT"♥":POKE53281,0:POKE53280,0
970 X$="UTIC 64 A TILT":Y$="UT"
980 PRINT"QQQQ    FORMATAGE 35 PISTES"
990 PRINT"QQQQ    -------------------"
1000 PRINT"QQQINSERER LA DISQUETTE (RETU
RN) :":PRINT:PRINT
1010 POKE198,0:WAIT198,1
1020 OPEN15,8,15
1030 PRINT#15,"N0:"X$;",";Y$
1040 PRINT#15,"I"
1050 CLOSE15,8,15:PRINT"[TAPEZ ESPACE]":
POKE198,0:WAIT198,1
1060 GOTO670
1070 PRINT"♥":POKE53281,0:POKE53280,0
1080 PRINT"QQQQQQQRENOMER LES FICHIERS"
1090 PRINT"QQQQQQQ--------------------"
1100 PRINT"QQQINSERER LA DISQUETTE (S.V.
P.) :":PRINT:PRINT
1110 INPUT"NOM ACTUEL :";NA$
1120 PRINT
1130 INPUT"NOUVEAU NOM :";NN$
1140 OPEN15,8,15:PRINT#15,"R0:";NN$;"=";
NA$
1150 CLOSE15,8,15
1160 GOTO 670
1170 PRINT"♥":POKE53281,0:POKE53280,0
1180 PRINT"QQQQ    VALIDER LA DISQUETTE"
1190 PRINT"QQQQ    --------------------"
1200 PRINT"Q INSERER LA DISQUETTE (RETUR
N) :"
1210 POKE198,0:WAIT198,1
1220 OPEN15,8,15
1230 PRINT#15,"V":CLOSE15,8,15
1240 PRINT:PRINT"[TAPEZ ESPACE]"
1250 POKE198,0:WAIT198,1
1260 GOTO 670
1270 PRINT"♥":POKE53281,0:POKE53280,0
1280 PRINT"QQQQQQQEFFACER UN FICHIER"
1290 PRINT"QQQQQQQ------------------"
1300 PRINT"QQQINSERER LA DISQUETTE (S.V.
P.)":PRINT:PRINT
1310 PRINT
1320 INPUT"QUEL EST LE NOM :";SN$
```

SESAME

```
1330 OPEN15,8,15:PRINT#15,"S0:";SN$
1340 CLOSE 15,8,15
1350 GOTO 670
1360 PRINT"":PRINT"           , CATALOGUE"
1370 PRINT:PRINT"            ----------"
1380 OPEN1,8,0,"$0"
1390 GET#1,A$,B$
1400 GET#1,A$,B$
1410 GET#1,A$,B$
1420 C=0
1430 IF A$<>"" THEN C=ASC(A$)
1440 IF B$<>"" THEN C=C+ASC(B$)*256
1450 PRINT""MID$(STR$(C),2);TAB(3);""
;
1460 GET#1,B$:IF ST<>0 THEN 1540
1470 IF B$<>CHR$(34) THEN 1460
1480 GET#1,B$:IF B$<>CHR$(34)THEN PRINTB
$;:GOTO1480
1490 GET#1,B$:IF B$=CHR$(32) THEN 1490
1500 PRINT TAB(18);:C$=""
1510 C$=C$+B$:GET#1,B$:IF B$<>"" THEN 1
510
1520 PRINT""LEFT$(C$,3)
1530 IF ST=0 THEN 1400
1540 PRINT" BLOCS LIBRES"
1550 CLOSE1
1560 PRINT:PRINT"[TAPEZ ESPACE]"
1570 POKE198,0:WAIT198,1
1580 GOTO 670
1590 PRINT""
1600 DATA 48,8A,48,98,48,A5,C5,C5,FB,F0,
51,85,FB,C9,03,D0,08,A9,5B,8D,00,C1
1610 DATA 4C,3A,C0,C9,04,D0,08,A9,01,8D,
00,C1,4C,3A,C0,C9,05,D0,08,A9,1F
1620 DATA 8D,00,C1,4C,3A,C0,C9,06,D0,27,
A9,3D,8D,00,C1,AD,8D,02,C9,01,D0,08
1630 DATA AD,00,C1,69,0E,8D,00,C1,A2,00,
AC,00,C1,B9,01,C1,9D,77,02,E8,C8,E0,0F
1640 DATA D0,F4,86,C6,68,A8,68,AA,68,4C,
31,EA,78,A9,00,8D,14,03,A9,C0,8D,15,03
1650 DATA 58,60
1660 PRINT"":PRINT:PRINT"  PROGRAMMATIO
N EN COURS"
1670 PRINT:PRINT"       ATTENDEZ 40 SEC"
1680 FOR A=0 TO 99:READA$
1690 GOSUB 1970
1700 POKE 49152+A,DE:NEXTA:FORA=0TO12:RE
ADA$
1710 GOSUB 1970
1720 POKE 50000+A,DE
1730 NEXT A
1740 Q$=CHR$(4)
1750 DIM N$(8)
1760 FOR F=1 TO 8
1770 IFF=1THENK$="PRINT"
1780 IFF=2THENK$="GOTO"
1790 IFF=3THENK$="GOSUB"
1800 IFF=4THENK$="FOR"
1810 IFF=5THENK$="NEXT"
1820 IFF=6THENK$="RETURN"
1830 IFF=7THENK$="LIST←"
1840 IFF=8THENK$="RUN←"
1850 N$(F)=K$
1860 Q=LEN(K$)
1870 IF Q>14 THEN 1900
1880 K$=K$+Q$
1890 GOTO 1860
1900 GOSUB 2040
1910 NEXT F
1920 FOR F=1 TO 8
1930 NEXT F
1940 POKE 49409,4
1950 SYS 50000
1960 END
1970 X$="0123456789ABCDEF"
1980 DE=0
1990 FOR S=1 TO 2
2000 FOR T=1 TO 16:B=T-1:IF MID$(A$,S,1)
<> MID$(X$,T,1) THEN NEXT T
2010 DE=DE+B*(16↑(2-S))
2020 NEXT S
2030 RETURN
2040 D=F-1
2050 FOR H=1 TO 15
2060 J=ASC((MID$(K$,H,1)))
2070 IF J=39 THEN J=34
2080 IF J=59 THEN J=44
2090 IF J=95 THEN J=13
2100 IF J=205 THEN J=4
2110 POKE 49409+(D*15)+H,J
2120 NEXT H
2130 RETURN
2140 PRINT"":POKE646,5:NEW
```

HITLAND

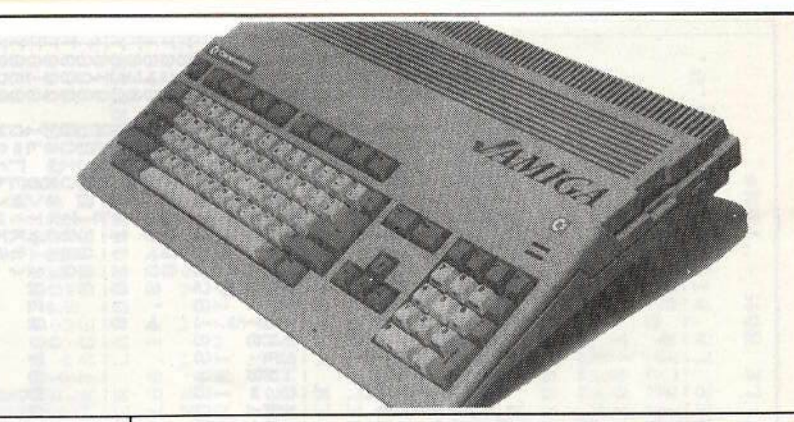
MICRO INFORMATIQUE LUDIQUE

18, RUE DES FOSSÉS - 35000 RENNES
TEL. 99.38.91.94

Ouvert de 10 h à 12 h 30 et 14 h à 19 h 30
du mardi au samedi
Ouvert le lundi de 14 h à 19 h 30

L'EVENEMENT !!!
√AMIGA 500 ▷▷
√AMIGA 2000

PRISE DE COMMANDE IMMEDIATE



AMSTRAD

PC 1512 SD Mono	5790
PC 1512 SD Couleur	7990
PC 1512 DD Mono	7290
PC 1512 DD Couleur	9690
PC 1512 HD (20 Mega) Mono	11790
PC 1512 HD (20 Mega) Couleur	13990
Imprimante DMP 3000	2290
AMSTRAD PCW 8256	4690
AMSTRAD 464 Mono + 5 Log. + Joystick	1990
AMSTRAD 464 Coul. + 5 Log. + Joystick	2990
AMSTRAD 6128 Mono + 5 Log. + Joystick	2990
AMSTRAD 6128 Coul. + 5 Log. + Joystick	3990
Imprimante DMP 2000	1690
Lecteur Disk DDI1	1990
Lecteur Disk DD1	1690
Kid KIT 464,6128	250

JEUX	C	D
ASPHALT	NC	NC
ATHLETE	159	189
ANTIRIAD	109	149
ACROJET	119	
ANNAL OF ROME	139	189
BOMB JACK II	109	159
DEEP STRIKE	119	169
DRAGON'S LAIR II	109	159
EXPLORERS	109	149
FUTURE KNIGHT	109	159
3D GRAND PRIX	119	
HARRY AND HARRY		219
HEARTLAND	109	149

	C	D
JAIL BREAK	109	119
LES PASSAGERS DU VENT (6128)		250
1001 B.C.	159	199
MACADAM BUMPER	149	
MASQUE		189
M'ENFIN		199
MEURTRE EN SERIE		289
PYRAMIDES D'ATLANTYS	159	189
PROPHETIE		229
RODEO	159	189
SEPULCRI	119	199
SHORT CIRCUIT	99	149
SILENT SERVICE		149

	C	D
STARGLIDER	169	239
SCOTT WINDER		149
SCOUBIDOU	99	
SHOGUN	119	169
THAI BOXING	89	159
TRIVIAL PURSUIT	199	259
TT RACER	115	
TOP GUN	109	159
THE GREAT ESCAPE	115	159
WERNER	119	199
XEVIOUS		179
YIE AR KUNG FU II		159
TEXTOMAT		450
CALCOMAT		450
COLBERT 10		249
KENTEL (Créez votre serveur)		380

Commodore 64 - 128

	C	D
ANTIRIAD	109	149
ACROJET	119	179
ARKANOID	99	149
ALIENS	119	159
ALTERNATE REALITY		179
AMERICAS CUP	109	179
ARTICFOX	119	179
BARD'S TALE II		NC
BREAKTHRU	109	169
BOMB JACK II	109	165
CAMELOT WARRIORS	119	199
CAVE OF TIME		219
CHAMELEON	119	159
COMPUTER HITS 3	119	
CRISTAL CASTLE	99	179
CIRUS II		144
DANDY	119	179
DOUBLE TAKE	109	149
DRAGON'S LAIR II	09	179
DESTROYER		199
ELEVATOR ACTION	109	169
FIST II	99	179

	C	D
FAIRLIGHT	99	199
FLIGHT DECK	149	219
FLOOPY 64 (MENSUEL 2 DISKS)		38
GEOS		510
GALVAN	99	159
GAUNTLET	99	169
GATO		259
KNUCKLE BUSTER	109	179
JET		NC
KOMANI HITS	109	169
LABYRINTHE	99	139
LIGHT FORCE	109	159
LEGION OF DEATH	109	169
MASTERS OF THE UNIVERSE	119	169
MUSIC CONST. SET	169	
MUTANTS	109	144
MERMAID MADNESS	99	159
MARBLE MADNESS		189
MERCENARY I	109	159
MERCENARY II	109	159

	C	D
PAPER BOY	115	169
PACK PARADROID	139	199
PHANTASY II		219
PRODIGY		149
SIGMA 7		159
TOP GUN		169
THAI BOXING (128)		159
ROADWAR 2000		219
SUPER HUEY II		169
STARGLIDER	119	169
TOMHAWAK	115	165
TRACKER		199
THUNDER CHOPPER		NC
TERA CRESTA	109	169
TRIVIAL PURSUIT	199	259
THE MOVIE MONSTER	119	179
TERROR OF THE DEEP	119	149
UP PERISCOPE		NC
WORLD GAMES	119	199
NOW GAMES 3	119	
10 COMPUTERS HITS	119	
KONAMI HITS	109	179

ATARI — MATERIEL GARANTI 2 ANS

PC ATARI (512 Ko + GEM + Souris + Mon. Mono + Drive 5 1/4	NC
ATARI 520 STF + 20 Logiciels + Joystick	3990
ATARI 520 STF + Moniteur couleur PHILIPS CM8522 + 20 Logiciels + Joystick	6090
ATARI 520 STF + Moniteur couleur + 20 Logiciels + Joystick	5890
ATARI 520 STF + Moniteur ATARI Monochrome HR + 20 Logiciels + Joystick	4990
ATARI 520 STF + Moniteur ATARI Couleur HR sc1224 + 20 Logiciels + Joystick	6490
Moniteur Couleur PHILIPS CM 8522 (Montre, Socle,...)	2190
Moniteur THOMSON HR 36936	2490
Moniteur THOMSON 36150	1990
Imprimante EPSON LX 86 (avec câble)	3180
Imprimante ATARI SMM 804 (avec câble et tracteur)	2490
Imprimante SANYO SP 80 (avec câble)	2990
Lecteur CUMANA 1 Méga	1990
Lecteur CUMANA 5.25 pouces	2690
Disque dur	6980
Câble Minitel	150

JEUX	
ALTERNATE REALITY	490
ARENA	290
BALANCE OF POWER	419
CHESSMASTER 2000	239
CHAMPIONSHIP WRESTLING	329
CRAFTON & XUNK	299
DONJON MASTER	NC
ELECTRIC POOL	209
EDEN BLUES	289
EIGHT BALL	439
FLIGHT SIMULATOR II	499
DONALD DUCK	369
GATO	349
HARRIER STRIKE MISSION	499
HARRIER STRIKE FORCE	429
HACKER I	299
HACKER II	290
JET	NC
KARATE KID II	239
KING OUEST III	399
LIBERATOR	169
LITTLE COMPUTER PEOPLE	390
LEADER BOARD	320
LEADER BOARD TOURNAMENT	149
MAJOR MOTION	229
MERCENARY (VF) I & II	239
MGT	229

LES PASSAGERS DU VENT	290
PINBALL FACTORY	249
PHOENIX	259
PERRY MASSON	469
PHANTASY I	399
PHANTASY II	329
OGRE	439
QUASAR	229
RODEO	NC
S D I	409
SEASTALKER	199
SPACE PILOT	149
SPACE OUEST	399
SHUTTLE II	289
SMART COOKIES	339
SUPER CYCLE	329
SUNDOG	359
SUPER TENNIS	259
SHANGAI	250
STARGLIDER (VF)	259
SKYFOX	389
ST KARATE	269
SPACE STATION	269
STRIP POKER	189
SUPER HUEY	229
SILENT SERVICE	330
TASS TIME IN TONETOWN	269
TEE UP	189

THAI BOXING	149
TRIFIDE	199
TWO ON TWO	250
TYPHOON	219
TRACKER	NC
ULTIMA III	510

UTILITAIRES ST	
AEGIS ANIMATOR	690
BASIC M COMPILER	1279
BASIC GFA	495
COMPILATEUR GFA	479
CALCOMAT	450
DATAMAT	450
DEGAS ELITE	790
EASY DRAW	739
EZ-TRACK ST	969
FAST BASIC	890
K-SWITCH	319
MUSIC STUDIO	350
HABAWRITTER II	739
PLUSPAINT	395
PRINT MASTER	350
PASCAL	790
TEXTOMAT	450
TIME CLOCK	495

√AMIGA — MATERIEL GARANTI 2 ANS

AMIGA 1000 512 Ko + Moniteur Couleur + Souris + Joystick + 20 Logiciels	9790
AMIGA 500 512 Ko + Souris + 10 Logiciels +Joystick	Nous consulter
AMIGA 2000 + Moniteur Couleur + Souris + 10 Logiciels	Nous consulter
EPSON LX 86 + Interface	3180
EPSON Couleur JX 80 + Interface	7490
Lecteur Externe 3,5	2190
Future Sound (Digitaliseur de Sons)	2170
Interface MIDI	680
Interface MIDI GOLD (In et Out)	1540
SIDECAR (Simulation IBM)	7500
Lecteur Enregistreur vidéo Disk Laser	390000
Disk Laser vierge	3500
Digi View	2990
Gemlock	NC

JEUX	
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	320
A MIND FOREST VOYAGING	NC
ARCHON I	320
ARCHON II	370
ARENA	299
AUTO DUEL	NC
BARD'S TALE	459
BALANCE OF POWER	429
CHESSMATER 2000	260
CHAMPIONSHIP GOLF	319
CHAMPIONSHIP FOOTBALL	NC
CUTTHROATS	NC
COVETTED MIRROR	NC
DIABLO	240
DEFENDER OF THE CROWN	359
DEJA VU	429
ENCHANTER	NC
FLIGHT SIMULATOR II	570
FEARY TALE	NC
GAME MAKER	NC
GRIDIRON	609
GUNSHIP	NC
HACKER I	299

HACKER II	299
DELUXE MUSIC	879
KING OF CHICAGO	NC
KING OUEST III	459
INFIDEL	360
JET	NC
LEADER BOARD	319
MARBLE MADNESS	269
MIND WALKER	390
PORTBALL	429
RACTER	389
RADAR RAIDER	NC
ROCK N ROLL	269
S.D.I.	NC
SINBAD AND THE TRONE OF FALCON	NC
SEASTALKER	319
SORCERRER	NC
SPACE OUEST I	419
SHANGAI	360
SKYFOX	359
STRIP POKER	339
TASS TIMES IN TONETOWN	250
TENNIS GRAND SLAM	349

TRILLOPS INVASION	NC
WINTER GAMES	349
WITNESS	320
ULTIMA III	490

UTILITAIRES	
ANALYSE	990
AEGIS IMAGE	865
AEGIS ARTPACK I	829
AEGIS ANIMATOR	865
AEGIS DRAW 1.1	990
AEGIS DRAW +	NC
DELUXE PRINT	950
DELUXE PAINT 2	1190
DELUXE VIDEO	950
DELUXE MUSIC	879
MI-AMIGA FILE	990
PRINT MASTER +	519
TEXTCRAFT	890
GIZMOZ	990
ROCK & ROLL	269
SCRIBBLE	1260

COMMANDEZ PAR MINITEL (Messagerie, Jeux . . .) 36.15 SLT

PORT GRATUIT DU MATERIEL

Nom . . . . Titre — Marque — Prix

Adresse . . . .

. . . .

Code postal . . . .

Tél. . . . . Port + 15 F, contre remboursement + 30 F

Règlement en : C.B. C.C.P. Total . . . . . .

Règlement carte bleue C.B.

date d'expiration - / Signature obligatoire

Tout crédit possible ! Téléphonez.

Oric Détourneur

Situé entre 7500 et 7538, ce programme détourne le « ! » de son utilisation première (la gestion des drives). L'enfoncement de la touche fonction fait apparaître dans la ligne d'état une lettre. Si c'est un D, le « ! » contrôle les lecteurs de disquette. Sinon, « ! » appelle directement le moniteur. Utilisable avec les Jasmin et Microdisc, « Détourneur » est compatible avec le moniteur Loriciels. Notez que ce programme est adaptable à d'autres configurations (par modification des data en 175, 180, 190 et 195).

```
5 LI=0
10 TEXT:CLS
15 PAPER 0:INK 7
20 REM ______________
30 REM   DETOURNEUR
40 REM  Guillaume Murat
50 REM ______________
60 FOR A=#74FF TO #753B STEP +7
65 VE=0
70 FOR B=1 TO 7
80 READ CO$
85 CO=VAL("#"+CO$)
90 POKE A+B,CO
95 VE=VE+CO
100 NEXT B
115 LI=LI+10
110 READ V1
115 IF VE=V1 THEN 140
120 PRINT "Erreur en ";LI
130 END
140 NEXT A
145 DOKE #245,#7500
150 NEW
160 DATA 48,8A,48,98,48,AD,09,#2B0
165 DATA 02,C9,A5,F0,08,68,A8,#378
170 DATA 68,AA,68,4C,22,EE,AD,#383
175 DATA F5,02,D0,12,A2,77,8E,#380
180 DATA F6,02,A2,37,8E,F5,02,#356
185 DATA A2,4D,8E,94,BB,4C,0C,#324
190 DATA 75,A2,04,8E,F6,02,A2,#343
195 DATA 00,8E,F5,02,A2,44,8E,#2F9
200 DATA 94,BB,4C,0C,75,00,00,#21C
```

CHER TILT

CORRESPONDANTS

J'aimerais correspondre avec des possesseurs de *520* ou de *1040 ST* d'autres pays (Allemagne, Grande-Bretagne, Italie, Etats-Unis) et qui aient environ mon âge, dix-sept ans. Que dois-je faire pour entrer en contact avec ces personnes ?

Jean-Philippe Olszowy,
44, rue des Glaïeuls,
03410 Domerat.

Nous publions votre adresse car Tilt est lu dans plusieurs pays. Adressez-vous directement aux journaux étrangers. En Grande-Bretagne : « Computer and Video Games », Priory court, 30-32 Farrington lane London ECIR 3AU. En Allemagne : « Happy Computer », et un tout dernier-né spécialisé dans les 68000 : 68000 ER dont l'adresse est citée ci-contre. Aux Etats-Unis : « Atari User » publié par Database Publications Ltd, Europa House, 68 Chester Road, Hazel Grove Stockport SK7 5NY/NY. Même requête de la part de Florence Fournet, 25, bd du Guillon, 38500 Voiron.

JOYSTICKS

Je crois qu'un banc d'essai sur les joysticks s'impose. Je ne connais ni leurs points faibles, ni leurs points forts. Peut-on avoir chez soi un jeu d'arcade, un vrai et à quel prix ?

Philippe Carpentier,
76200 Dieppe.

Vous serez comblé par le dossier de ce numéro d'avril qui passe au crible tous les joysticks disponibles en France. Certaines sociétés qui importent les jeux d'arcade, telle que Bally France, revendent d'occasion leurs anciennes machines pour environ 6 000, 7 000 francs. Neuves, il faut compter aux alentours de vingt mille francs. Bally France, 52, avenue du Capitaine-Glaner, 93070 Saint-Ouen. Tél. : (1) 42.57.13.11.

PASSAGERS DU COMMODORE 64

Je voudrais savoir si Infogrames va sortir son nouveau jeu *Les passagers du vent* pour Commodore 64 en cassette. Si oui pourrais-tu m'indiquer le prix ?

Malheureusement le jeu ne sortira pas sur Commodore 64 en France. Le marché n'est pas suffisant. En revanche, une version allemande est prévue. Alors si vous possédez à fond la langue de Goethe, achetez un magazine allemand et commandez le jeu par correspondance. Voici l'adresse de « Happy Computer » et « Commodore User » et « 6800ER » édités par la même société : Computer-Markt, Markt & Technik, Verlag Aktiengesellschaft Han-Pinsel-Strasse, 2, 8013 Haar bei Müchen.

THE ARTIST

Où peut-on se procurer *The artist* de Soft Technics en cassette sur *Spectrum* ?

Jean-Pierre Carrot,
38370 Les Roches
de Condrieu.

C'est un très très bon programme importé notamment par Coconut, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00.

PRÉCISIONS

Certains de nos adhérents, lecteurs de votre publication, nous font remarquer que celle-ci comprend des indications de prix « hors taxes ». Il nous paraît utile de vous rappeler que les indications de prix, évidemment intéressantes (pour ne pas dire capitales) pour vos lecteurs, doivent être obligatoirement exprimées en prix « TTC ». Dans le même temps, il nous paraît aussi indispensable de préciser (à vos lecteurs ? A vos annonceurs ?) que tout mode d'emploi ou brochure d'utilisation accompagnant toute chose vendue sur le territoire français doivent être établis en langue française.

R. Depaulis
président de l'Association Force Ouvrière des consommateurs du Rhône.

Sauf erreur de notre part, tous les prix cités dans les pages rédactionnelles de Tilt sont exprimés en TTC (toutes taxes comprises). En revanche, la question des notices en français nous pose quelques problèmes. Nous ne saurions que recommander vivement d'exiger une notice en français, tant pour les logiciels que pour les matériels. Aujourd'hui, les principales marques et les principaux importateurs font l'effort de traduire les notices des programmes étrangers. Il est dommage pour tout le monde de recevoir à Tilt des coups de fil de gens perdus dans un jeu parce qu'ils ont acheté une boîte sans notice en français quand la diffusion régulière, par la filiale de la maison-mère se fait avec la notice dans notre langue. Nous avons parfois du mal à annoncer la disponibilité des notices en français car nous recevons souvent des programmes en préversion, alors que les notices ne sont pas encore élaborées. Concernant le matériel, le dilemme est simple ; si IMB fournit d'excellentes notices, sous forme de volumineux classeurs d'accompagnement et offre un service après-vente et bien d'autres choses, la firme le fait payer cher. Inutile de rêver, quand bien même un clone oriental à 5 000 francs est livré avec une notice en français, les trois feuilles mal imprimées disponibles avec l'engin n'aident pas à maîtriser rapidement la machine.

CORRESPONDANTS

Je n'avais jamais vu autant de jeux dans un journal que dans le numéro spécial de *Tilt*. Vous pouvez publier mon adresse, car je désire correspondre avec de jeunes français (de quinze ans ou d'autres âges) intéressés par la micro-informatique, et par le *ZX Spectrum +2* en particulier.

Arthur Bajer
U1. Krotka 3/27
57-540 Ladek-Zdrój
Pologne

BULLETIN DE SANTÉ

Je voudrais des nouvelles d'« Hebdogiciel ». Cela fait quelques semaines qu'il n'est pas sorti et à vrai dire cela m'inquiète.

Vincent Bauchelet
03100 Montluçon

Je souhaite d'abord longue vie à *Tilt*... car il se passe des choses étranges : pourquoi vos confrères et concurrents « Hebdogiciel », « l'Ordinateur Individuel » et « Micro V.O. » ont-il cessé de paraître ? Si je ne m'abuse, il ne reste que « S.V.M. » (et pour combien de temps : est-ce un mort vivant ?) et vous le plus vieux, le plus résistant et le le meilleur : *Tilt*.

Un fidèle lecteur

N'en jetez plus ! Si « Hebdogiciel » et « Amstrad Hebdo » sont morts, et si « Micro V.O. » a disparu, « l'Ordinateur Individuel » est enterré à tort, sans doute par confusion avec la décision du groupe Test, qui édite « l'O.I. », d'arrêter la publication de ses magazines verticaux : « Atanews », « Microtom », « Microdor » et « Microstrad ».

AMIGA OUI ?

Compte-tenu de la récente baisse des prix de l'*Amiga* (8 990 F), et de l'apparition de logiciels sachant pleinement tirer parti de ses capacités (*Marble Madness, Defender of the Crown*...) j'envisage l'achat de cette machine. Mais je reste sceptique quant à son avenir. En effet, jai lu que Commodore avait d'énormes difficultés financières et que seulement un millier d'*Amiga* ont été vendus.

D'autre part, une baisse de 10 000 F en un an sur une machine qui a parallèlement doublé de mémoire ressemble à une liquidation sauvage. Qu'en est-il exactement ? Pour votre part, déconseillez-vous ou non l'acquisition de l'*Amiga* ?

Benjamin Cherel
Un fidèle abonné

L'Amiga ne s'appelle pas Amiga 1000 *à cause du nombre de ses ventes : elles se monteraient fin janvier à cinq ou six mille en France, soixante mille en Europe (dont un important marché allemand), et cent vingt mille aux U.S.A.*

En ravanche, l'Amiga 1000 *s'insère entre les deux nouveaux* Amiga : *l'Amiga* 2000 *lui-même* étant un Amiga *haut de gamme, intégrant les circuits du « side-car », et donc compatible avec les* IBM-PC. *L'Amiga* 2000 *aura trois* slots d'extension Amiga *et cinq slots d'extention compatibles* IBM. *L'avenir de l'Amiga 1000 coincé entre deux versions nouvelles apparaît difficile. Celui de la gamme* Amiga *ne suscite pas de telles inquiétudes. La raison des baisses de prix découle d'un choix d'un prix de départ manifestement trop élevé. Les caractéristiques et les prix des nouveaux* Amiga, *devraient en faire des machines au rapport qualité/prix tout à fait acceptable. Nous ne saurions déconseiller un tel achat.*

ST EN JEU

J'aime toujours autant votre revue, la preuve je suis abonné pour deux ans, mais j'ai une rectification à faire. Dans l'article « Achetez votre micro, suivez Tilt » parue dans le numéro hors série de novembre, à propos de la place disponible après avoir chargé le TOS et le ST Basic : il reste 24 Ko et non pas 10 Ko comme le dit Laurent Bernat. Le TOS est en Rom depuis début novembre, ce qui libère la mémoire de plus de 250 Ko en faveur du Basic. Pour finir, j'aimerais connaître votre avis sur l'imprimante Star NL10 pour mon *Atari STF*. On m'a dit qu'il était possible de changer la cartouche Epson pour une cartouche contenant sept teintes. On obtient ainsi la couleur. Est-ce exact ?

UNE AFFAIRE DE SPECIALISTE
ESPACE MICRO

32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS- TEL: 42852520- METRO: CADET
L'ESPACE ATARI: LIGNE MINITEL PERMANENTE 42802610

BUREAUTIQUE

FIRST WORD:	590 F
HABAWRITER II:	895 F
EVOLUTION:	1990 F
EVOLUTION SUNSET:	1100 F
CALCOMAT:	450 F
VIP SOUS GEM:	1990 F
DATAMAT:	450 F
TALENT BASE:	1040 F
DBMAN:	1500 F
SWIFT CALC:	NC.
PUBLISHING PARTNER:	NC.
DBMANAGER:	NC.
WRITE MICROSOFT:	NC.

LANGAGES

METACOMPO LATTICE C:	1090 F
METACOMPO PASCAL:	570 F
METACOMPO MACROASS:	570 F
METACOMPO LISP:	1450 F
METACOMPO MAKE EDITOR:	450 F
BASIC GFA:	495 F
COMPILATEUR GFA:	495 F
OSS PASCAL:	890 F
PASCAL UCSD:	990 F
MEGAMAX C:	1750 F
FORTRAN 77:	1500 F
APL:	1990 F
MODULA II :	1450 F

CREATIVITE

MUSIC STUDIO:	330 F
PRO 24 STENBERG:	2500 F
DEGAS:	390 F
DEGAS ELITE:	570 F
ART DIRECTOR:	650 F
FILM DIRECTOR:	N.C.
AEGIS ANIMATOR:	700 F
CAD-3D:	490 F
COMPLEMENT CAD-3D:	490 F
PLUS PAINT BI FORMAT:	350 F
TYPE SETTER:	490 F
CARTOGRAPHER:	490 F
ANIMATIC:	350 F
MAKE IT MOVE:	495 F
POWER VISION SLIDE SHOW:	495 F
EASY DRAW:	890 F
COLOR OBJECT EDITOR:	495 F

LES PROMOS

520 STFM... 4990 F
LIVRE AVEC SM 125 + 20 LOGICIELS

520 STFC... 6490 F
LIVRE AVEC SC1224 + 20 LOGICIELS

1040 STFM. 6990 F
1040 STFM BUREAUTIQUE 7990F

LIVRE AVEC SM 125
TABLEUR- TT DE TEXTE
GESTION FICHIER
ACCESOIRES DE BUREAU

MATERIEL

520 STF...3990 F
1040STFC..11990 F
MONO.SM125: 1990 F
COLOSC1224: 3990 F
D DUR 204: 6990 F
DIGITALISEUR: 2850 F
SAMPLER: 2400 F

IMPRIMANTES

STAR NL-10: 3600 F
CITIZEN 120D: 2450 F
OKI 20 COLOR:3450 F
LASERS : NC.

LES IMPRIMANTES SONT LIVRES AVEC LES CABLES DE LIAISON

garantie 1 an en nos locaux

JEUX

FLIGHT SIM II:	570 F
HARRIER STRIKE MISSION:	450 F
STRIKE FORCE HARRIER:	290 F
GATO:	390 F
SILENT SERVICE:	320 F
SDI:	450 F
ALTERNATE REALITY:	450 F
SPACE QUEST:	450 F
KING QUEST I:	420 F
KING QUEST II:	420 F
KING QUEST III:	450 F
PASSAGERS DU VENT:	299 F
BLACK CAULDRON:	420 F
DONALD DUCK:	420 F
EDEN BLUES:	320 F
MACADAM BUMPER:	290 F
EREBUS:	290 F
TENNIS:	290 F
CHESS PSION:	295 F
TASS TIME IN TOWN:	320 F
PAWN:	250 F
STARGLIDER:	250 F
JEWEL OF DARKNESS:	250 F
LEADER BOARD:	350 F
WORD GAMES:	320 F
WINTER GAMES:	320 F
SPACE PILOT:	180 F
THAI BOXING:	180 F
SUPER CYCLE:	300 F
MERCENARY:	390 F
ARENA:	250 F
DEEP SPACE:	250 F
SUNDOG:	390 F
BASKETT BALL:	260 F

POUR COMMANDER:

ECRIVEZ NOUS SERVICE VPC ESPACE MICRO 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS

EXPEDITION PAR SERNAM OU POSTE

FRAIS DE PORT:
LOGICIELS: 20 F- MACHINES:100 F

CHER TILT

Le ST est désormais systématiquement livré avec le TOS en Rom, mais d'une part ce ne fut pas le cas durant près d'un an et d'autre part il ne l'était pas lors de l'écriture de l'article. Le ST Basic laisse 24 Ko si le TOS a été chargé sans accessoire. Or quel est l'intérêt de posséder une machine avec un bureau (desktop) et la possibilité de se servir d'accessoires s'ils ne sont pas accessibles ! Quoi qu'il en soit, ST Basic fait figure d'ancêtre à côté du Basic GFA beaucoup plus rapide, pratique, facile à gérer et toujours sur ST. Il aura tout de même fallu attendre un an pour avoir un Basic correct sur ST. La star NL 10 est une bonne imprimante, chère, mais elle s'adapte aux polices de caractères de plusieurs ordinateurs grâce à des cartouches dédiées. Aucune ne permet d'obtenir la couleur. L'imprimante coûte 3 790 francs et la cartouche pour l'Atari 520 et 1040, 630 francs. La cartouche Apple II, 1 190 francs, et la cartouche Commodore 64, 470 francs en version parallèle et 1 350 francs en version hors série. Hengstler, Dpt imprimantes et périphériques, BP 71, 93602.

CRÉER

Voici maintenant plus d'un an que j'ai troqué mon *Commodore* pour un *Amstrad*. Se déchaîner sur le joystick au rythme des jeux d'arcade, c'est super, mais programmer ses jeux c'est encore mieux. Le Basic c'est bien mais insuffisant pour la création de logiciels dignes de ce nom. Je voudrais connaître sinon la solution miracle du moins le meilleur moyen de devenir créateur. L'Assembleur ou les compilateurs sont-ils des solutions ? Dans ce cas quel assembleur et quel compilateur choisir ? Existe-t-il des cours d'assembleur ou autres ?

Pierre Régnier,
59223 Roncq.

L'Assembleur permet l'optimisation et la rapidité maximales pour prendre le plus grand contrôle de la machine, en contrepartie d'une grande difficulté d'écriture et de mise au point. Les compilateurs pour une légère perte de performance sont beaucoup plus simples à utiliser et largement suffisants pour un débutant. Un compilateur Basic serait la meilleure solution car il offre une grande rapidité d'exécution (trente fois plus rapide que le Basic interprété) et permet d'observer les routines critiques. L'étude du code généré par un compilateur est une bonne introduction à l'Assembleur. Le C Basic Compil de Digital Research est un bon produit, il coûte 649 F et nous l'avons testé dans le Tilt journal du numéro de décembre (n° 37), page 32. Il n'existe pas de cours d'Assembleur pour de telles machines. Adressez-vous aux clubs.

AMIGA NON ?

Possesseur d'un *Amiga*, il me semble que *Tilt* l'oublie un peu. Chaque fois qu'un nouveau logiciel sort sur *ST*, tu en parles dès que possible et, en revanche, les nouveautés sur *Amiga* sont passées sous silence. La rédaction pourrait-elle faire un petit effort ?

Frédéric Brahami
Toulouse

Tilt *systématise la critique de toutes les versions des logiciels, y compris les versions Amiga. Le seul privilège est celui de la date de sortie de la première version, qui a plus de chances de faire un« tube », alors que les versions pour les autres machines sont traitées en « coup d'œil ».*

CONTACTS

Nous sommes responsables du club Informatique du Lycée en Forêt de Montargis. Nous possédons un *Macintosh 512 Ko*, et nous désirerions acheter un Modem. Nous aimerions entrer en contact avec d'autres lycées pour que l'opération ne soit pas inutile. Nous demandons donc aux lecteurs et lycées concernés de bien vouloir nous envoyer leur avis et coordonnées à l'adresse suivante,

Club Informatique
Lycée en Forêt
Route de Paucourt
45207 Montargis Cedex

INNOVER

Possesseur d'*Atari 800 XL*, je propose ici une nouvelle rubrique que tu pourras nommer comme il te plaira. Je pense que *Tilt* n'est pas seulement lu par des joueurs, des maniaques du joystick, mais aussi par des programmeurs avertis sachant exploiter toutes les capacités de nos bécanes et toujours à l'affût de nouvelles idées pour créer de nouveaux jeux. Ces nouvelles idées, nous les fanatilts, on en a des tas. Alors pourquoi ne pas créer une rubrique où on exposerait ces idées afin qu'elles soient exploitées par les programmeurs et transformées en logiciels dignes de ce nom. Ici, les idées seraient données gratuitement (en espérant tout de même que le programmeur aura l'amabilité d'envoyer gratuitement une copie du logiciel à celui qui lui en a donné l'idée). A titre d'exemple, je vais donner ci-dessous trois idées de jeu, dans des genres différents :

Mon premier est un jeu de karaté (encore un !), oui, mais ici, c'est un jeu de karaté original. Jugez plutôt :

Le jeu se joue ici soit à deux (l'un contre l'autre), soit seul contre l'ordinateur (différents niveaux de difficulté). L'écran est partagé en deux parties : en haut, le joueur 1, en bas, le joueur 2. Chaque joueur va progresser tout le long d'un scrolling unique ; je m'explique : si on considère le scrolling comme une « bande » horizontale, le joueur 1 part de l'extrême gauche de la bande, alors que le joueur 2 part de l'extrême droite (n'y voyez aucune propagande politique). Le but de chaque karatéka est d'atteindre le centre de la bande le premier afin de s'emparer du Livre de la sagesse ! Mais le chemin qui y mène est semé d'ennemis de plus en plus experts en karaté ! De plus, lorsque le karatéka aura pris le livre, il devra repartir afin de ressortir par le côté de la bande opposé à celui dont il est parti. Il va par conséquent devoir affronter tôt ou tard l'autre joueur. Si celui-ci le tue, il repart avec le trésor pour sortir de l'autre côté. Dès que l'un des joueurs est mort, il peut à tout moment prendre la peau de l'un des ennemis qui peuplent le parcours de l'adversaire.

Mon second est un jeu d'aventure et éducatif :

Le joueur est ici plongé dans un labyrinthe aux multiples couloirs parsemés de coffres et de pièges mortels. Le joueur doit bien entendu trouver la sortie. Pour cela, on propose de l'aider en lui posant des questions de français que la bonne réponse dirigera sur la bonne voie. Par exemple, le joueur peut se trouver dans une salle ayant trois issues, sur chacune des portes bouchant les issues est écrit un mot, le joueur doit se diriger vers la porte portant un mot sans faute d'orthographe.

Mon troisième est un jeu d'action sous-marine :

Le joueur se transforme en plongeur sous-marin qui, muni d'un pistolet à harpon, doit accomplir coûte que coûte sa mission. Plusieurs missions peuvent être proposées :

- Se rendre sur un navire en plein océan pour y délivrer une princesse prise en otage par des malfaiteurs, puis pour la ramener.
- Miner un sous-marin ennemi.
- Retrouver un objet précieux perdu dans les océans. Etc.

Le plongeur se déplace suivant un parcours qui défile peu à peu où il devra éviter les méduses, les piranhas et les requins, mais aussi tuer les plongeurs ennemis qui deviennent de plus en plus hostiles, détruire les sous-marins de poche qui le pourchasse et ne pas se laisser prendre dans les récifs. Les dangers sont, comme vous le voyez, très nombreux. De plus, le plongeur pourra trouver tout au long de son parcours des propulseurs, des nouvelles bouteilles d'oxygène et autres mines.

Bonne chasse sous-marine...

J'espère t'avoir démontré ici l'utilité de cette rubrique, cher *Tilt*. En tout cas, n'hésite pas à soumettre cette idée à tous les tiltmen en leur demandant leur avis. Merci d'avoir prêté audience à ma lettre. Pour me contacter, c'est facile : MINITEL, 36-15, code : SAM;BAL. Mon pseudo est : Welorm. Salut à toi *Tilt*.

BROUILLAGE

Possesseur d'un *ZX Spectrum 48 K*, je relie mon ordinateur à la télévision par la prise d'antenne, malheureusement je ne peux obtenir une image stabilisée. Dois-je acheter une télévision Péritel ? Et quelle est l'adresse de « SOS Aventure » ?

Patrick Rzycka,
5110 Reims.

C'est soit un problème de réglage — il faut alors optimiser le réglage du canal employé ou celui de la synchronisation du balayage — soit votre téléviseur lui-même qui fonctionne mal. Dans ce cas, achetez un moniteur ou une télévision Péritel. « SOS Aventure », Tilt Rédaction, 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

STÉRÉO

Je possède un *Commodore 64* avec une interface RVB Pal/Secam. Je voudrais savoir où je pourrais trouver un cordon me permettant de brancher mon ordinateur à ma chaîne (prise micro).

Christian Tremoulet,
66000 Perpignan.

Il suffit de brancher une prise Jack de ta chaîne sur la prise Din qui se trouve au dos du Commodore. Les standards sont rares en hi-fi mais cette prise est courante, vous la trouverez dans tous les magasins spécialisés.

TAM-TAM SOFT

MOISSON D'AVRIL

Quelques nouvelles glanées tout autour du monde par nos envoyés spéciaux pour ce numéro de TILT d'Avril 1987:

INCROYABLE!
Recevoir les images du satellite Météostat sur votre ATARI-ST. C'est l'aventure rendue possible par l'éditeur Print Technik, pour 3998 DeutschMark, matériel et logiciel. Avec vos antenne, convertisseur, démodulateur, récepteur FM vous verrez les images du satellite sur votre ST.

ETRANGE!
Une fontaine interactive qui réagit à la voix et au bruit. L'artiste Wen-Ying Tsai a présenté une sculpture aquatique: une spirale lumineuse descend le long d'une structure cylindrique de gouttes d'eau. Un cri ou un claquement de main et la spirale remonte, semblant défier les lois de la pesanteur.

RISQUE!
Un compatible QL, appelé Futura est annoncé. Pour quel marché? Le mystère plane toujours. Ce nouvel ordinateur construit autour du processeur 68000, celui du ST, du Mac, de l'Amiga et du QL, est fabriqué par Sandy (Angleterre).

POUR BIENTOT?
Les observateurs du marché micro-informatique allemand s'accordent à penser que des Amiga pourraient bientôt être vendus en dessous de 1000 DM, soit moins de 3500 F.

SENSATIONNEL!
Un écran à cristaux liquides de 5,5 cm de diagonale pour la nouvelle télé de poche de Thomson. Nom de la petite merveille: TCL 01.

INDISPENSABLE!
Un correcteur orthographique sur compatibles PC en suédois. La version 5.7 de Linguistic System intègre un correcteur opthographique en suédois basé sur des listes de 100 000 et 150 000 mots suédois. Existe aussi en anglais, américain, français, allemand, italien et espagnol.

BIZARRE!
Un capteur d'écrans à distance. Big Brother is watching votre écran! CRELEC "Voir, Entendre, Se Defendre" diffuseur de matériels d'écoutes téléphoniques, vend un capteur d'images d'écrans à distance, l'antenne émettrice se branche sur le micro à espionner. Les images affichées sur l'écran sont visibles sur les postes de TV réglés sur la bande 3 VHF de 50 à 100 mètres.

MERVEILLEUX!
Le CHRIC, groupe évangéliste s'intéressant à l'informatique, envisage de saisir la Bible sur disque compact (CD-ROM), dans la traduction de Martin Luther. Le Vatican lera-t-il à une version sur CD-Rome ?

AGENDA

Du 6 au 11 avril, le SICOB, réservé aux pros, occupe les 118 000 m 2 du parc des expositions de Paris-Nord de Villepinte et donne lieu à une kyrielle de colloques annexes. En attendant la fête du micro et du Minitel grand-public de septembre. Les 11 et 12 avril au Parc des expositions d'Amiens se tiennent les rencontres associatives télématiques et informatiques. Enfin du 30 avril au 10 mai Minitel Expo au parc des expositions de la Foire de Paris.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS" TILT

La qualité des dessins qui arrivent à la rédaction ne se dément pas. Continuez à envoyer vos créations, chaque mois Tilt publie l'oeuvre qui se distingue par son originalité, son humour ou sa perfection esthètique... Le gagnant reçoit une reliure TILT. Faites parvenir vos disquettes et cassettes, accompagnées d'un bulletin de participation dûment rempli, à TILT Rédaction, "concours graphiste du mois", 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09.

REGLEMENT

Article 1: Tilt Microloisirs , 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09, organise un concours de création d'images réalisées sur ordinateur, intitulé "graphiste du mois".

Article 2: Ce concours, sans obligation d'achat, est ouvert à tous.

Article 3: Pour participer à ce concours, il suffit d'envoyer une disquette ou cassette sur laquelle sont sauvegardés le ou les dessins réalisés par le concurrent sur son micro-ordinateur à Tilt, concours "graphiste du mois", 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09.

Article 4: Le concours est mis en place pour une durée indéterminée, Tilt se réservant le droit de suspendre à tout moment et sans préavis son déroulement. Aucun envoi en recommandé ne sera accepté.

Article 5: En aucun cas les disquettes ou cassettes envoyées ne seront retournées à leurs expéditeurs.

Article 6: Le jury, composé des membres de la rédaction de Tilt, sélectionne chaque mois la ou les meilleures créations. Ses décisions sont sans appel et ne peuvent faire l'objet d'aucune réclamation.

Article 7: Les organisateurs du concours se réservent le droit de publier les oeuvres les plus réussies dans Tilt ou de les réunir dans une exposition publique et gratuite.

Article 8: Les participants s'engagent à accepter que leurs oeuvres puissent faire éventuellement partie de cette exposition et de toute autre organisée par Tilt, et à ne réclamer aucun paiement de droit pour celà.

Article 9: La participation au concours entraîne la pleine acceptation du présent réglement qui peut être obtenu sur simple demande auprès de Tilt, demande qui doit être accompagnée d'une enveloppe timbrée et adressée.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Bulletin à remplir et à nous renvoyer en même temps que vos dessins.

RAPPEL : Nous avons absolument besoin de la sauvegarde sur K7 ou disquette de vos dessins et, si possible, de photos.

NOM DE L'ORDINATEUR UTILISE : ....

NOM DU (DES) LOGICIEL(S) UTILISE(S) (1) ....

....

REFERENCE DE SAUVEGARDE DE VOS DESSINS (2) ....

....

NOM : ....

PRENOM : ....

ADRESSE : ....

AGE : ....

NUMERO DE TELEPHONE :

(1) Indiquez ici le nom du ou des logiciels qui vous ont servi à réaliser votre dessin (par exemple : Néochrome).

(2) Indiquez le(s) nom(s) sous le(s)quel(s) vous avez sauvegardé votre (vos) dessin(s) sur disquette ou K7, de façon à ce que nous puissions les charger à notre tour pour les prendre en photo.

IMPORTANT : TILT se réserve le droit de contacter directement les auteurs si le chargement de leurs softs pose problème, pour leur demander en particulier une copie du soft qui a servi à la réalisation du ou des dessins.

HIT PARADE DES LECTEURS

1	GREEN BERET	KONAMI
2	SILENT SERVICE	MICROPROSE
3	DRAGON'S LAIR	SOFT PROJECTS
4	ANTIRIAD	PALACE SOFTWARE
5	IKARI WARRIORS	ELITE
6	GAUNTLET	US GOLD
7	PASSAGERS DU VENT	INFOGRAMES
8	1942	ELITE
9	WORLD GAMES	EPYX
10	GRAND PRIX 500 CC	MICROIDS

HIT PARADE DES BOUTIQUES

1	ANTIRIAD	PALACE SOFTWARE
2	GREEN BERET	KONAMI
3	ASPHALT	UBI SOFT
4	SILENT SERVICE	MICROPROSE
5	PASSAGERS DU VENT	INFOGRAMES
6	GAUNTLET	US GOLD
7	DRAGON'S LAIR	SOFT PROJECTS
8	BOMB JACK II	ELITE
9	FLIGHT SIMULATEUR 2	SUBLOGIC
10	TRIVIAL PURSUIT	DOMARK

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à la réalisation de ce hit parade:

COCONUT, 13 Bd Voltaire, 41 av de la Grande armée et 29 rue Raymond Losserand PARIS; DIGIT CENTER, 23 Bd Poissonnière PARIS; EDEN COMPUTER, 102 Av du Général Bizot PARIS; JBG ELECTRONICS, 163 Av du Maine PARIS; ELECTRON, 117 Av de Villiers PARIS; PIXISOFT, 1 rue de Metz TOULOUSE; TEMPS X, 8 rue de Charost CALAIS; FNAC TOULOUSE, 1 bis promenade des Capitouls TOULOUSE; TEMPS X, Centre commercial Barnéoud AUBAGNE; FNAC MULHOUSE, 1 place Franklin MULHOUSE; FNAC LYON, 62 rue de la République LYON; AUDITORIUM 4, 15 rue du Pdt Wilson PERIGUEUX; FNAC LILLE, 9 place du Général de Gaule LILLE; ERE BINAIRE, rue du Char LISIEUX; MAJUSCULE INFORMATIQUE 129 rue Jean Jaurès BREST.

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les 4 meilleurs logiciels du mois.

1 ________ 2 ________

3 ________ 4 ________

Marque de votre ordinateur: ________

Facultatif: Nom ________ Tél ________

Adresse ________

Envoyez-nous le bon à découper ci-dessus à TILT, 2 rue des Italiens 75009 PARIS.



COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-dessous

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS *TILT*

A retourner à *Tilt*, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort

Je désire recevoir les numéros suivants : ____________________

Nombre de numéros ☐ **Somme totale** ☐

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par : chèque ☐ mandat ☐ à l'ordre de *Tilt*.

NOM : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Code postal : __________ **Ville :** __________

P.A

TILT PARADE

PETITES ANNONCES



AMSTRAD

Vends Amstrad CPC 664 couleur + magnéto + livres + jeux sur disq., valeur initiale : 8 500 F, laissé pour 4 800 F. **Éric SEGUINOT, 15, rue Henri-Dunant, 78360 Montbesson. Tél. : 39.14.80.94.**

Vends micro Amstrad CPC 464 version Schneider couleur + nombreux jeux + 2 joysticks, l'ensemble : 3 500 F, urgent. **David MERIEUX, 8, route de Jumeauville, 78580 Maule. Tél. : 30.90.91.82.**

Vends CPC 6128 coul. disq. + housses + prolongateur 5 000 F, vends nonbreux jeux + util. (CPC 6128-disq.) 2 000 F + nombreux livres inf. 800 F. **Région parisienne. Tél. : 60.06.36.40.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + lecteur DD1-1 (7 mois garantie) + 46 jeux sur K7 + joystick + livres, prix : 3 500 F. **Stéphane NIETO, 15, Les Linandes Vertes, 95000 Cregy. Tél. : 30.38.99.45.**

Vends pour Amstrad originaux 6128 AMX, Pagemaker, Discology, Histoire d'or, Graphicity, Excalibur, Trivial Pursuit, Firelord, Light Force, Miami Vice, Thanatos. **Patrick CONAN, Peigus-Ansoulis, 84240 La Tour D'Aigues.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + jeux : 2 300 F. **Gilles DEPUYBAUDET, Font-Côte, 26600 Chanos-Curson. Tél. : 75.07.30.73.**

Vends pour Amstrad (K7), Manic Miner, Grand Prix : 500 (40 F), Meutre à grande vitesse (60 F). **Jean-François VANKEMMEL, 91, Breeack-Staete-Merris, 59270 Bailleul. Tél. : 28.42.73.80.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome revisé, sous-garantie + livres et revues P × 2 700 F à débattre avec les logiciels. **Jean-Louis ALBERTUS, 23, rue du Cdt Guilaud, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.78.30.**

Vends ordinateur Amstrad CPC 464 couleur complet + jeux + livres + journaux bon état, prix à débattre. **Hadrien FREGNAC, 6, place Saint-Sulpice, 75006 Paris. Tél. : 43.54.54.13 (le soir).**

Stop affaire ! Vends Amstrad CPC 464 monochrome + 13 originaux pour 2 300 F avec revues, le tout en excellent état, ou jeux séparés. **François RAGNET, 6, place Gatien-Almoric, 26400 Crest. Tél. : 75.25.07.74.**

Vends Amstrad 464 coul. + 26 jeux (Way of tiger, Commando, jeux de sport, Kung-fu Master) + interface 2e joystick + cas. azimut + très peu utilisé + revues + guide Amstrad, valeur : 2 900 F, prix à débattre. **A. PEBREL. Tél. : 45.46.21.43 (entre 9 h et 19 h).**

Vends CPC Amstrad 464 couleur + logiciels (Commando, Green Beret etc) + livres, le tout pour 3 500 F. **Nicolas BADIN, 6, rue de Paris, 14100 Lisieux. Tél. : 31.62.01.85 (après 18 h).**

Vends pour Amstrad jeux 6128 : HMS Cobra, Passagers du vent, Fer et flamme, Eidolon, Elektraglide, Sram 2, Harry City Slicker, Gauntlet, Meutres en série. **Patrick CONAN, Péguise-Ansouis, 84240 La Tour D'Aigues.**

APPLE

Vends Apple 2 c + mono 2 c + souris + joystick + 50 jeux + multiplan + Applework + mutligestion + logo + Paint et Desk et autres + sac + docs bon état (85), prix : 5 700 F. **Christophe LAGUET, 54, rue de la Madeleine, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34.69.43.85.**

Vends Apple 2 e Azerty + carte chat mauve 128 K 80 col. + imprimante + souris + joystick + version calc + 80 disq. valeur : 18 500 F, cédé : 8 800 F. **Benjamin CHEREL, Restaurant « Le Poivre », cedex 164, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.91.38.**

Vends Apple 2e + carte féline 64 K + 2 joysticks + livres + nombreuses disquettes de programmes récentes + moniteur + drive, prix : 10 000 F. A débattre. **Stéphane ABITROL, 47, rue Garibaldi, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.86.90.71.**

Vends 2e + carte chat mauve + 2 drives + moniteur + tablette graphique + joysticks + livres + disquettes jeux utilitaires + docs, prix : 7 000 F. **Kenji LLORENS, 62, rue Charlot, 75003 Paris. Tél. : 42.78.51.51.**

Vends pour Apple Skyfox, acheté 300 F vendu 150 F. **Ba-Luc DIHN, 69, rue Cartier Bresson, 93500 Plantin. Tél. : 48.43.95.15.**

Vends Apple 2e + moniteur vert + drive + joysticks + carte parallèle + carte mockingboard + nombreux livres + nombreux logiciels : 7 500 F. **Tél. : 33.95.04.14.**

Vends ordinateur Apple IIC 128 K + lecteur 5 1/4 intégré + RVB/Péritel + souris + joystick + logiciels Extasie, Mouse Desk + Mouse Paint + docs : 1 600 F. **Jean-Marc ROUSSEAU, 10, résidence Vert-Pré, 64600 Anglet. Tél. : 59.31.97.48.**

Vends Apple II e + moniteur + drive + carte 80 CO + joystick + nbreux prog. (Multiplan + CX base + PFS + Fantavision + Music constr. set...) + docs : 6 000 F. **Jérémie GALLIEN, 2, pl Charles-de-Gaulle, 95210 St-Gratien. Tél. : 39.89.86.29.**

Vends cause double emploi Apple 2 c, 2 drive, souris, joysticks, Moniteur mono, nombreux programmes, cable Péritel, 2 boîtes rangement, 6 000 F à débattre. **Eric SIMON, 117, avenue de la Division-Leclerc, 93350 Le Bourget. Tél. : 48.38.45.95.**

Vends Apple II e + drive + moniteur mono + chat mauve (80 col, 128 K, RVB) + cable Péritel + souris + joystick + bte rangement + docs, prix : 7 500 F. **Claude CORNET, 25, rue de La Varenne, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.83.71.54.**

Vends Apple II e 128 K + écran + 2 drives + clavier séparé + nombreux progs + docs, 6 500 F, int. Buffer 32 K : 700 F. **Alain NAULEAU, 7, rue du Mar. Juin, Bel Air, 78120 Rambouillet. Tél. : 30.41.11.47.**

ATARI

Vends Atari 600 XL + ext. 64 K + adapt. pal. Péritel + joysticks + tablette graphique + lecteur 1010 + dizaine logiciels + manuels, état excellent, prix : 1 200 F. **Serge MONTET, 15, chemin de La Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56.**

Vends ou échange mes softs pour Atari 520 ST. **Laurent BOURNIER, 287, rue de la Fin, 74460 Marnaz. Tél. : 50.98.54.49.**

Vends Atari 800 XL + lect. K7 + joy + livres (initiation, assembleur) + revues + jeux originaux (Zaxxon, Road Race, Balleblazer, Camels...) : 1 500 F. **Pascal LATOUR, 39, rue Jules Verdrines, 92240 Malakoff. Tél. : 47.35.30.79.**

Vends Atari 800 XL + Lect. disq. + lect. K7 + joysticks + nbreux logiciels + bouquins, le tout en t.b.é., 2 700 F. **Bernard BIBAS, 17, rue Cyrano de Bergerac, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.74.74.**

Vends Atari 130 XE Sécam + housse neuve : 500 F + cartouche Basic XE-OSS : 300 F + imprimante Atari 1029 neuve : 1 000 F. **Tél. : 47.84.36.26. (h. des repas).**

Vends Atari 800 XL + 1010 + drive 105 + logiciels + 2 joysticks + livres, le tout 3 000 F. **Patrick BOUCHON, 4, rue de la Paix, 03100 Montluçon. Tél. : 55.62.54.85.**

Vends Atari 600 XL + 64 K + drive 1050 + lecteur de K7 + tablette tactile + cartouches + nombreux logiciels + listings + livre + joystick, prix : 4 000 F, à déb. **Laurent GAILLARD, 2 bis, chemin de Crépieux, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.51.07.**

Vends impr. 1027 1 300 F ou échange contre 1050 l.d. ou tablette tactile plus 400 à 700 F. Cherche Airwolf K7 ou disq. et Printshop avec docs, réponse à tout courrier. **Dennis ATKINSON, 65, ave. Ledru-Rollin, 75012 Paris.**

Vends 40 K7 Atari 2600, prix : 50 F pièce (Décathlon, Robot, Tank, Star Wars, Nanguard, Tennis, etc.) avec boîte et règle, en bon état. **Patrice PERROT, Courtelon, 10130 Evry-le-Châtel. Tél. : 25.42.01.99.**

Vends pour 800 XL, drive 1050 + nombreux jeux sur disquettes (Blue Max, 2001, Super Zaxxon...) avec notices pour 1 500 F. **Etienne CHENU, 11, rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.68.23.**

Vends Atari 800 XL + magnéto K7 + Blue Max, 2001 + mineur (Cart) + manuels (3) : 1 000 F, état neuf. **Jean-Michel PERIÉ, le Malpas, 13940 Mollèges. Tél. : 90.95.00.38.**

Atariste vends 1010 : 350 F et 1027 : 1 000 F, possibilité jeux K7, recherche contact ST contacter le week-end. **Romuald PAGNIEZ, lots du Monts, 73240 St-Genix/Gulers. Tél. : 76.31.70.85.**

Vends pour Atari 2600, 12 cartouches à 67 F pièce (Super Cobra, Phoenix, Popeye, Volley Ball, Dig Dug, etc). **Philippe. Tél. : 86.37.90.23.**

Vends Atari 2600 + 9 jeux + joysticks + prise Péritel : 1 500 F, prix à débattre. **Cyril POUILLEN, 140, rue Anatole France, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.33.90.**

Vends cause double emploi, 11 cassettes de jeux Atari 800 XL, 85 F pièce au lieu de 130 F. **Philippe BAILLE, 23, ave du Général Leclerc, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.37.51.73.**

Vends Atari 130 XE + TV cou. + drive 1050 + impri. 1029 + tab. tact. + cartouches + nombreux jeux, le tout état neuf dans emballages d'origine. **Didier SALVY, 17, rue Henri Dunant, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.54.02.**

Vends drive Atari 1050 + disq. + imprimante 1020 + papier + crayon + tablette tactile. **Patrick GIUSTI, résidence Albert 1er, 23, avenue Albert 1er, 54150 Briey. Tél : 82.46.20.17.**

Vends pour Atari XL/XE, imprimante 1029 + Atari texte (cart.) + visical + synfile + notices + 10 jeux au choix, environ 1 400 F, à débattre. **David CHAMBILLAT, 18, rue Vieille Levée, 45100 Orléans. Tél : 38.66.57.94.**

Vends ancien matériel Atari XL/XE. Echange hard et soft sur Atari ST, achète éventuellement. **Hervé LAHAUSSE, Le Revollet-Artas, 38440 St-Jean-de-Bournay. Tél : 74.58.60.15.**

Vends pour Atari 520 ST, Trifide : 100 F, 10 disquettes 3.5 Sony, neuves : 100 F. **Philippe CARPENTIER, 28, rue des Maillots, 76200 Dieppe.**

Vends ou échange nombreux logiciels sur Atari 800 XL sur K7. **Anaury DELHOMME, route de Chaumont Chalivoy-Milon, 18130 Dun-sur-Auron. Tél : 48.74.72.61 (après 18 h).**

Vends Atari 130 XE + tablette + A 850 + cordon imprimante + nomb. log. + 40 disq. + très nbx revues + livres + docs, le tout : 10 000 F, urgent. **Serge MELICIANI, 35, avenue des Coudriettes 78990 Elancourt. Tél : 30.62.75.37.**

Vends Atari 520 STF modifie en 1040 + lecteur DF Cumana + moniteur monochrome HR + nombreux programmes garanti encore 9 mois vendu : 10 000 F. **Jean-Luc TAUNAM, 17, rue Thouim, 75005 Paris. Tél : 43.26.66.72.**

Atari stop ! Softs sur disq. Vends drive 810 + Cheap, recherche drive 5 1/2 pour ST. **Jérome PEYRON, 14, rue du Clos, 75020 Paris. Tél : 43.71.27.11.**

Urgent ! Vends nombreux Atari 800 XL + lecteur K7 + drive + nombreux jeux (K7, disq., cart.) + livres + revues Atarien hebdologiciel + disq. neuves, le tout 4 500 F (état neuf). **Nicolas FOLTZENLOGEL, 44, rue Beteille, 12000 Rodez. Tél : 65.68.74.22.**

Vends 800 XL Atari + 1050 + 1020 + 1027 + 1010 + Chip + prgs (très nbx) + tabl. tact. Vends aussi ts mes prgs pour Atari XL et ST (cause départ). Rég Parisienne. **Frank DEMRI, 50, quai du Petit Parc, 914100 Saint-Maur. Tél : 42.83.42.18.**

Vends lecteur cassettes Atari 1010, très bon état + logiciels, prix : 300 F. **Bruno TALOUARN, 55, rue Georges Clémenceau, 85170 Saint-Denis-la-Chelasse. Tél : 51.41.33.59 (après 18 h).**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur K7 + nombreux + jeux + joystick + adapt. Péritel, t.b.é, encore sous garantie : 3 000 F. **Nicolas VANDENBULCHE, 4, hameau du Val-Valtret, 95670 Maly-la-Ville. Tél : 34.72.83.01.**

Vends Atari 1050, état neuf avec nbrs pgrs (FS II, Leader, Silent Service.. etc), faire offres. **Julien MINOIS, 23, parc Monranbeau, 71670 Le Breuil. Tél : 85.55.11.41.**

Vends console Atari 2600 t.b.é. + 1 joystick + Paddle + 4 jeux : 500 F. **Xavier WEIBEL, chemin des Cabouillous, le Carreyrat, 82000 Montauban. Tél : 63.67.83.00 (après 19 h).**

Vends Atari 800 XL + 1010 + 1020 + 1050 + quitshot II + nombreux jeux + boîte pour disq. + nombreux livres + tablette, le tout : 4 500 F. **Benoit THIEULLET, 22, avenue Foch, 59142 Villers-Outreaux ou Institution St-Joseph, 02140 Vervins. Tél : 27.82.02.91 (le week-end).**

Liquide soft pour Atari ST + boîte de ragement + drive 500 Ko intergré et autre accessoires : 4 500 F, prix justifié. **Ludovic IHADADENE, 3, rue du Pont Colbert, esc. I, 78000 Versailles.**

Affaire, vends Atari 800 XL + moniteur vert + magnéto + logiciels (30 env.) + livres... t.b.é. : 2 200 F, poss. d'envoi contre remboursement. **Yvan MORIN, Saint-Just de Clair, 38680 Pont-en-Royan. Tél : 76.64.40.43 (le soir).**

Vends 520 ST : Réalise : extension Ram 1 Module de digitalisation sonore/cordon/interface Minitel/horloge interne/lecteur double face Nec. **Jean-François FELTER, 10, rue de l'Argile, 67400 Illkirch. Tél : 88.39.34.34.**

Vends Atari 800 XL + 1010 + jeux or., cédé à 950 F, liquide A, t. bas prix, nbx logiciels sur disq. (Music studio, Leader Board, Fight Night...). **Jean-David BIKEL, Clos des Rainettes, 57510 Heckenransbach.**

Vends Atari 130 XE + 2 drives 1050 + 1 drive 810 chipé + nombreux softs + magnéto K7. **Patrice. Tél : 34.13.89.66.**

Vends nombreux logiciels en disq. pour Atari 8 Bits à prix vertigineux, cause 520 STF. tablet. tactile Atari t.b.é. 299 F, ach. logiciels pour 520 STF. **Rémy PAYEN, 34, av. de Lorraine, 87290 Châteauponsac. Tél : 55.76.52.11.**

Vends lecteur de K7 (XC12) pour Atari XL/XE avec 6 jeux K7 et une cartouche + joystick , le tout 550 F à débattre. **Franck DERRIEN, Hameaux de Chantabot, 38420 Domène. Tél : 76.77.07.80.**

Vends Atari 800 XL + 1010 + jeux sur K7 et cartouches + donne anciens numéros de Tilt, le tout 900 F, état neuf. **François WEIGEL, 18, rue des Saules Fellering, 68470 Wesserling. Tél : 89.82.66.42 (week-end).**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + moniteur monochrome + tablette tactile + disquettes + livres, le tout à très peu servi et je le cède pour 3 500 F. **Fabrice PANAZZOLO, 3, rue St-Exupéry, 47200 Marmande. Tél : 53.64.57.52.**

Vends Atari 1040 STF avec Rom (12/86) + moniteur couleur Thomson + pack bureautique + lecteur 5 "1/4 double face + nombreuses disq. 5 "1/4 + joysticks + manuels, prix : 9 000 F. **B. MAZOUZ, 131, rue Edouard Branly, 93100 Montreuil. Tél : 48.54.17.94.**

Vends Atari 130 XE + (N/B) + TV couleur + nombreux jeux + drive + 1050 + impr. 1029 + tabl. tact. + cartouches, le tout état neuf dans emballages d'origine. **Didier SALVY, 17, rue Henri Dunant, 12000 Rodez. Tél : 65.42.54.02 (h. bureau).**

Vends pour Atari ST moniteur monochrome excellent état, valeur : 1 990 F, cédé 1 100 F, cherche jeux pour ST. **Samuel RICHER, 17, allée Louise Labé, 75019 Paris. Tél : 46.07.03.98.**

Vends Atari 130 XE + 1 lecteur de cassettes + 1 joystick + 6 jeux dont des nouveautés, prix bas. **Alexandre BEZERRA, 28, avenue de la Tenareze, 32800 Eauze. Tél : 62.09.96.99 (19 h).**

Vends Atari 600 XL + Péritel + docs + 4 cart. (Mrs Pacman, Track and Field, Joust, Donkey Kong) + 1 manette spécial Track and Field : 890 F. Urgent ! **Samuel MATIS, 18, rue de Touraine, 42700 Saint-Chamond. Tél : 77.22.75.55.**

Vends jeux Atari XL/XE (Leader Board, Silent Service...). **Marc ALBRIEUX, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.**

Vends ou échange logiciels pour Atari 520 STF. Recherche correspondant sérieux sur Marseille, ainsi que des logiciels sur l'astrologie. **Stéphane SILVESTRE, 27, bois Calas, 13170 La Gavotte. Tél : 91.51.55.89.**

Vends 130 XE + drive 810 Cheape in Terne + logiciels (les meilleurs) + 2 super manettes + livres. Excellent état (10/86). Prix à débattre. **François HELLOT, 7, rue Victor-Hugo, 91230 Montgeron. Tél : 69.03.59.68.**

Vends 130 XE + 1050, sous garantie + adaptateur Sécam + 2 joysticks + Track-ball + tablette-Tactil + jeux sur disquettes + 20 jeux sur K7. Prix : 3 990 F. Vends TO 7. **Laurent GILLIET, 22, rue Pottier, bât. A/1, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.54.59.90.**

Vends 2 boîtes de 10 disquettes 5 1/4 DD, 80 F une ou 150 F les 2. Recherche sur Atari 130 XE : Gauntlet, Black Magic et Vietnam en disquette uniquement. **Jean-Louis MAI, Arvieu, 12120 Cassagnes-Begonhes. Tél : 65.68.37.90.**

Vends 810 Chipe + Archiver, disquettes, adaptateur Pal-Péritel, livre. Cherche contacte sur Atari 520 ST. **Frédéric FERLA, 20, avenue Toussaint, Samat, 13009 Marseille. Tél : 91.40.28.07.**

Vends jeux Atari ST originaux + docs + boîtes joysticks, K. Kid II, S. Service, World G., ST. Karaté, 120 F pièce ou 500 F l'ensemble + ports. Pas d'échange. **Christian. Tél : 60.14.23.15 (avant 20 h).**

COMMODORE

Vends pour C 64 impr. PS 803 très peu servi + souris Datex + 6 cartouches : Simon's, Robcom 50, Mor 64, Tool 64, Stat 64, Graph 64 + log. sur disq. Prix : 3 200 F. **Patrice OGUIC, 3, rue Marcel-Sembat, 75018 Paris. Tél : 42.57.36.25.**

Vends programmes pour C 64 originaux + boîte + notice, prix à débattre (Silent Service, Ace, Racing Dest Set. Ace or Ace, etc.), très bon état. **Fred DUCLAUX, 34, rue de la Guarde, 69005 Lyon. Tél : 78.36.00.33.**

Vends Commodore 64 + lecteur disquette 1541 + imprimante MSP 803 + 15 disquettes jeux + 2 manettes quickshot 5 + Livres C 64. Le tout à dix mois. Prix : 4 500 F. **Gilles LAVIGNAS (chez M. MARTIN), 8, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél : 47.00.91.43 (le soir).**

Vends C 64 + lecteur disquettes + K7 + moniteur + Fs Fligh Simul 2 + nombreux logiciels + manette + K7 + adaptateur tél. pour Péritel. Prix : 3 500 F. **Philippe BAKON, 22, rue de Reims, 93160 Noisy-le-Grand. Tél : 43.04.69.59.**

Vends Commodore 128 D + iprimante MPS 803. Le tout sous garantie + nombreux programmes + 3 joysticks + Power Kar. + livres. En très bon état. Prix : 6 000 F. **David. Tél : 48.44.03.39.**

Vends C 128 D (sous garantie) + MPS 803 + joystick + disquettes + doc. + 2 cartouches + 6 livres + câble 40/80 col. Prix : 5 500 F. **Haris IOANNIDIS, 62, rue Rebeval, 75019 Paris. Tél : 42.01.08.24 (après 20 h).**

Vends Commodore 64 Secam Péritel + lecteur K7 + nombreux logiciels + Simon's Basic + livres + revues. Prix à débattre. **Nicolas BRUNIAUX, 4 domaine de Seignelay, 92290 Châtenay-Malabry. Tél : 43.50.78.92.**

Vends C 64 (12/85), Vic 20 + extension 16 K, moniteur couleur/son + lecteur disquettes 1541 + levteur K7 + joysticks + programmes jeux. Excellent état. Affaire à débattre. **Hervé BERNARD, 81, chemin de Crépineux, 69300 Caluire. Tél : 78.08.74.12.**

Vends CBM 64 + 1541 + Hypraload-Speeddos 1530 + MPS 803 + moniteur couleur Fidelity + pave num. + nombreux logiciels (tous programmes utilitaires, gestion, éducation, jeux...), t.b.é. Prix : 5 000 F. **Jean-Jacques DURRIEUX, Propriété « La Coste », avenue de la Mer, 83270 Saint-Cyr-sur-Mer. Tél : 94.26.12.90 (heures repas).**

Vends CBM 64 + lecteur disquettes 1541 + lecteur K7 + joysticks + livre + jeux disq. + 35 jeux sur K7, raccord Péritel. Prix : 3 500 F à débattre. **Luc PETITJEAN, 9, chemin des Coudrats, 91100 Saintry-sur-Seine. Tél : 60.75.02.50.**

Vends C 64 Pal + 1541 + MPS 801 + Power Cartridge + nombreuses disquettes deux et utilitaires. Prix : 3 500 F, sur place échange possible contre Atari 520 ST. **Louis ALEXANDRE, 58, rue de Messei, 61100 Flers. Tél : 33.65.02.15.**

Vends C 64 Péritel + K7 + autoformation + Power Cartridge + 36 jeux (G. Beret, B. Head, Winter Games...) + 2 manettes. Prix : 3 700 F le tout. **David POTRZEBA, 93380 Pierrefitte. Tél : 48.23.28.04.**

Vends Commodore 128 + 1571 + livres + cart fastload + capot de protection + 10 disquettes, le tout t.b.é., prix : 5 000 F. Vends MPS 802,peu servi, prix à débattre. **Christian MATUSZAK, 68, rue de Libercourt, 62200 Carvin. Tél : 21.37.18.62 (après 20 h).**

Vends C 128 + écran vert + lecteur K7 + joystick + jeux + cordons + livres. Prix : 3 500 F. **Ludovic LANDOIS, 113, av Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél : 47.50.18.88 (après 18 h 30 ou week-end).**

Vends C 64 + 1541 + Tool + Basic 64 + Super Paint + 50 sticks + nombreux originaux + disquettes. Prix : 6 000 F (urgent). **Philippe LEFÈVRE, 5, rue du 8-Mai-1945, Résidence Colbert bât. 2, 93000 Bobigny. Tél : 48.31.60.41.**

Vends CBM 128 + 1571 + 1530 + livres + joystick + nombreuses disquettes (jeux et utilitaires tous genres). Prix : 6 000 F. **Pascal GOUJON, 18, allée des Glaïeuls, 93140 Bondy. Tél : 48.47.52.89.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + 1530 + Power Cartridge + Fast Load + nombreux programmes sur disquettes + disquettes vierges + livre programmes + nombreux jeux. T.b.é. **Jean-Claude ROBERT. Tél : 80.30.99.56 (la semaine) ou 39.64.85.95 (le week-end).**

Vends pour C 64 K7 : Eureka, 50 F ; Bruce Lee, 30 F ; 3 DGlooper, 20 F ; Squirm, 20 F ; 3 D Timetrek, 20 F ; Death Star, 20 F ; ou le tout pour 130 F. **Laurent HAYE, 20, route de Léognan, 33140 Cadaujac. Tél : 56.30.73.44.**

Vends C 128 + câble Péritel 80 col + lecteur disquettes 1541 + nombreux logiciels (sous garantie). Prix : 3 000 F. Power Cart : 200 F, 2 joysticks : 100 F. **Sylvain BIHAN, 6, rue des Glaneuses, Les Côteaux, 76630 Envermeu. Tél : 35.85.78.32.**

Vends pour C 64 nombreuses nouveautés en K7 (Ikart, Sigma 7, Tarzan). **Christophe TAILLEFER, cour de la Mairie-de-Ribemont.**

Vends Amstrad CPC 464 mono + 18 K7 dont Sorcery, Cauldron 2, Skyfox... + 1 manette + livre. Le tout : 2 500 F. **Laurent DAREAU, 39, avenue du Tourne-Roue, 78450 Villepreux. Tél : 34.62.26.38.**

Vends Indiana Jones Skramble Frogger 64 et 3 D Time Trek pour C 64. Le tout pour 200 F. **Pierre DEFALQUE, rue des Grands-Champs, Ychoux, 40160 Parentis-en-Born. Tél : 58.82.36.63.**

Vends imprimante qualité courrier Commodore MPS 1000, état neuf : 2 200 F (valeur 3 000 F). **Jérôme ABELA, 52, rue Liancourt, 75014 Paris. Tél : 43.22.06.19.**

Vends C 128 + 1541 + MPS 803 avec tracteur + 1530 + power cartridge + fastload + 2 joysticks + nombreux jeux. T.b.é., même neuf. Prix : 5 950 F, le tout. **Arnaud BRUN,**

Sainte-Colombe-en-Bruilhuis, « La Musardière », 47310 Laplume. Tél : 53.68.66.63.

Vends pour C 64 : Top Gun, Ikari Warrior, Commando 86, Bomb Sack 2, Cobra, Bulder D. C. Kit... Prix très intéressants. **Florent MONS, 2, rue Paul-Bernard, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél : 53.70.43.71.**

Vend ou échange nombreux jeux sur CBM 64 (disquettes uniquement). Bas prix (Ikari Warriors, Paperboy, Space Harrier, Howard the Duck). **Jérôme MILLET, 11, rue des Dahlias, lot Cambillou, 47480 Pont-du-Casse. Tél : 53.66.15.84.**

Vends ou échange nombreux jeux pour C 64/128 (liste sur demande), bas prix (Pitstop, Flipper, Ect en Turbo Tape). Fournir timbre pour réponse. **Olivier ARMAND, 3 ter, avenue de Vizille, 38000 Grenoble. Tél : 76.49.98.54.**

Vends CBM 64 + 1541 + 1530 + nombreux jeux + boîte de rangement 100 disquettes + cordon Péritel + logiciel Eureka. Prix : 4 000 F (avec 3 livres sur le 64). Urgent. **Olivier FLORIMOND, 8, rue Béranger, 54200 Toul. Tél : 83.43.44.07.**

Vends C 64 + 1541 (86) + lecteur K7 + autoformation Basic + 70 disquettes + K7. Prix : 4 000 F, le tout. **Patrick GIUSTI, résidence Albert 1er, 23, avenue Albert 1er, 54150 Briey. Tél : 82.22.82.08.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + MPS 801 + moniteur couleur + 2 joysticks + cart. fastload + nombreux jeux sur disquettes + boite de rangement de disquettes. Prix : 9 000 F, le tout. **Jean-Pierre LAVIEVILLE, 22, rue Pierre-Curie, Sequedin, 59320 Haubourdin. Tél : 20.38.62.82.**

Vends C 64 + lecteur K7 + K7 + 1541 + nombreuses disquettes de logiciels de jeux dont Cobra, Dragonworld, Pawn... Prix : 5 890 F. **Dominique DELPORTE, 50, allée du Petit-Trot, Lompret (Nord). Tél : 20.44.41.18.**

Vends C 64 + lecteur K7 + logiciels sur K7 (Cauldron, Green Beret, Pistop, Hyper Sport...). Prix à débattre. **Xavier TISSOT, 6, rue Mozart, 33140 Villenave-d'Ornon. Tél : 56.87.01.83.**

Vends C 128 D + 1901 + nombreux programmes + poignée. Faire offre. Vends pour PC 1500 extension mémoires 16 Ko, tablette graphic CE 153. Etat neuf. Faire offre. **Gilles ARDIVILLIERS, 60, rue du Rampart-des-Voiliers, 17000 Larochelle. Tél : 46.41.64.06.**

Vends CPC 464 couleur + lecteur disquettes + nombreux jeux originaux + housses + boîtiers + livres. Prix : 3 000 F. **Bertrand DUPONT, 39, rue de l'Avenir, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél : 48.29.40.19.**

Vends C 128 + adaptateur + livres : 3 200 F, lecteur disquettes 1571 + nbx jeux : 3 500 F, jeux K7 : 40 F pièce, orgue Liwaco t.b.é., 2,5 octaves, rythme : 550 F. **Hervé CUNTZ, 20, avenue de la Sablière, La Bergerie, 83400 Hyères. Tél : 94.58.01.71.**

Vends C 64 + Péritel + joystick + lecteur K7 (le tout sous garantie) + 20 jeux (originaux : Trailblazer, Infiltrator, Gauntlet, Leader Board...). Prix : 2 090 F. **Maxime VIGNAUD, 7, rue de Douai, 75009 Paris. Tél : 42.81.56.12.**

Vends ou échange programmes disquettes et K7 sur C 64. Ex. : Ace of Aces, Revs, Leader Board III... Cherche aussi imprimante 80 colonnes et power cartridge. **Ludovic PILLON, 9, chemin de la Thuillère, 74000 Annecy-le-Vieux. Tél : 50.66.36.16.**

Vends Commodore 64 en excellent état + drive 1541 + nombreuses disquettes des meilleurs jeux + 2 manettes + câbles + moniteur mono sans son. Prix : 4 200 F. **Christophe NGUYEN, 59, rue d'Ascq, bât. C, esc. 5, 95100 Argenteuil. Tél : 34.10.38.23.**

Vends nómbreux jeux recents en K7 uniquement : Commando 86, Uchi Mata, Thai Boxing, Ghost and Gobbelins, Parralax, Gauntlet, etc. Prix incroyables. **Pascal GAUDIN, 2, rue des Peupliers, 76330 Notre-Dame-de-Gravenchon. Tél : 35.38.64.11.**

Vends ou échange K7 jeux sur C 64 : Antiriad, BB Jack 1 et 2, Tarzan, Green Beret, Fist 2, Ikari, L. Board 1 et 3, 1942, Xevious... Casio FX 82 neuve. **Arnaud BRANDOL, 15, rue Félix-Faure, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél : 60.20.68.20.**

Vends ou échange nombreux jeux et utilitaires sur 64/128. Possède news. Echange plan Vic-Relay contre plan C+. **Pascal PERRIN, 50, rue des Frères-Lumière, 69400 Villefranche.**

Vends Commodore 128 + lecteur 1571 ou échange contre C 64 + 1541 + écran. **Benoit DEMOUCRON, 4, rue Ernest-Mercier, 60130 ST-Just-en-Chaussée. Tél : 44.50.07.57.**

Vends news pour C 64, disquettes uniquement. Prix super intéressant. **Nicolas OLLE, 8, chemin de Ravareil, 69360 Ternay. Tél : 72.24.88.83.**

Vends Commodore 64 + drive 1541 + lecteur K7 + disquettes, nombreux programmes + 2 joysticks. Prix à discuter. **Jean-Christophe DEANTONI, 16, avenue Girardel. Tél : 25.03.27.35.**

Vends C 128 (Pal) + 1541 + 1530 + 2 joysticks + 30 jeux dont Silent Service, Leader Board, World Games. Le tout pour : 4 500 F. **Christian BONET, 92, rue du Faubourg-St-Denis, 75010 Paris. Tél : 47.70.55.57.**

Vends C 64 + 1571 + lecteur de K7 + nombreux softs + joystick (le tout ayant très peu servi). Prix d'achat : 10 000 F, prix de vente : 5 000 F (à débattre). **Laurent LELEUX, 1, rue Voltaire, 62790 Leforest. Tél : 21.77.85.66.**

Vends C 64 + drive 1541 + lecteur K7 + moniteur + 35 jeux (tous originaux) + divers. Valeur : 8 000 F, vendu : 3 500 F. **François DAO, 4, rue des Charpennes, 69680 Chassieu. Tél : 78.49.83.10.**

Vends C 64 RVB, t.b.é., + lecteur K7 + 25 jeux (dont 7 Tilts d'or) + 4 utilitaires + joysticks, livres, revues, programmes personnels... Le tout : 3 490 F. **François PAULHIAC, St-Avit-Sénieur, 24440 Beaumont. Tél : 53.22.41.46.**

Vends pour C 64 magnéto 1530 + softs + azimuth : 350 F, Quickshot VII : 100 F + Solo Flight II (disquette) : 100 F, ou le tout : 500 F, (t.b.é.). **Jean-François GUITARD, 12, rue des Vases, 31000 Toulouse.**

Vends C 64 + 1541 + imprimante MPS 803 + moniteur couleur 1702 + lecteur K7 + joystick Wico + power cart. + nombreux programmes + géos + livres. Prix : 6 300 F à débattre (possibilité de détailler). **Olivier BENOIT, 145, avenue de Versailles, 75016 Paris. Tél : 46.47.85.42.**

Vends C 64 + lecteur K7 + turbo + jeux + livres. Prix : 1 800 F. Echange aussi jeux pour Amstrad. **Benoit, 59910 Bondues. Tél : 20.37.74.07 (après 18 h, sauf vendredi).**

Vends C 64 + moniteur n/b + lecteur K7 + cart. tool + programmes + nombreux livres. Prix : 2 200 F à débattre. **Patrick EVENO, 66, rue Dagerre, 75014 Paris. Tél : 43.22.56.93.**

Vends C 64 + drive 1541 + lecteur 1531 + nombreuses disquettes + manette + livres + Oscar. Prix : 5 000 F **Jean-Claude BEAU, Les Pâquerettes, 69780 St-Pierre-de-Chandieu. Tél : 78.40.32.76.**

Vends pour Commodore Vic 20 cartouches jeux + docs : 60 F pièce. Atari 2600 + 6 K7 t.b.é. : 900 F. Pour C 64 divers programmes utilitaires sur disquettes. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules-Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél : 43.30.65.93.**

Vends C 64 Pal + lecteur disquettes 1541 + joysticks + docs + livres + programmes (Winter Games, Decathlon, Solo Flight, etc.). Prix : 2 800 F. **Eric DELAMARRE, 120 bis, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél : 43.26.24.61 (heures bureau).**

Vends imprimante Commodore MPS 801, état neuf : 800 F. **Jean-Michel DIDIER, 9, rue St-Chamond, 02110 Beaurevoir par Bohain-en-Vermandois. Tél : 23.09.45.83.**

Vends C 128 + lecteur K7 + 5 K7 + livre + adaptateur (SG) : 700 F. **Yann COSSONNET, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél : 60.15.26.88.**

Vends C 64, C 128, deux 1541, 1570, 1901, MPS 803, souris, tablette graphique, carte isepic, power cartridge, nomb. disquettes. **Sébastien SAINT-MARTIN, « Couloumé », Sainte-Colombe-en-Bruilhois, 47310 Laplume. Tél : 53.68.67.15.**

Vends C 64 + drive 1541 + speeddos + moniteur 1701 + imprimante MPS 801 + lecteur K7 + trackball + joystick + disquettes. Prix à débattre. **Dominique DOERFER, 4, rue de Griesheim, 67200 Strasbourg. Tél : 88.27.05.40.**

Vends C 64 + moniteur vert avec son + 1541 + magnéto + reset + power ct + tool + 2 joysticks + paddles + émulation Minitel + disquettes de programme + livres. **Laurent GOUAILHARDOU, 1, avenue de Viarmes, 60260 Lamorlaye. Tél : 44.21.99.40.**

Vends CBM 128 + lecteur 1541 + imprimante Okimate 20 + moniteur 1702 + souris + nombreux logiciels + livres + capot protection (1 an, état impeccable). Prix : 6 000 F, le tout. **Thierry LECOINTRE, 3, rue Charles-Baudelaire, 75012 Paris. Tél : 43.45.82.90.**

Vends moniteur monochrome vert Philips, très peu servi (valeur 1 350 F), vendu 950 F. Echange ou vends jeux sur CBM 64 disquette et K7. **Frédéric HOCHENZY, 6, rue Jean-Mermoz, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél : 47.26.24.73.**

Vends moniteur vert Novex, t.b.é. : 500 F et cherche 1541 à bas prix et nouveautés pour le C 64. Urgent. **Bruno MAGGIORE, H.L.M. La Blaquière, bât. R, 06130 Grasse. Tél : 93.70.10.50.**

EXELVISION

Vends EXL 100 + magnéto + tous les jeux + 2 joysticks : 2 500 F. Cause : cherche Amstrad 6128 couleur. Faire offre. **Stéphane ODILLE, chemin St-Jacques, 54200 Toul. Tél. : 83.43.08.45 (après 18 h).**

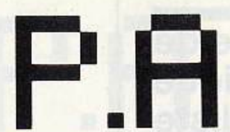
Vends EXL 100 avec clavier pro. + Basic + 2 livres de programmes + 6 logiciels, état neuf : 2 000 F. **Christophe GÉRAUD, 4, hameau du Roy, 33170 Gradignan Tél. : 56.89.43.62.**

Vends EXL 100 + écran mono + manettes + clavier + jeux K7 (Meurtre à grande vitesse, Ati 42...) + utilitaire (carnet d'adresses...). Le tout : 3 000 F à débattre. **Hugues CASSÉ, 6 allée du Bosquet, 37300 Joué-lés-Tours. Tél. : 47.67.15.82.**

Vends EXL 100 + moniteur vert + 2 claviers + manettes + lecteur K7 + 2 cart. + 4 K7 apprendre dBasic + 2 K7 EXL parle + 30 jeux + listings + livres + doc : 3 800 F. **Nicolas BOUGEROL, 67, rue Ledru-Rollin 36000 Châteauroux. Tél. : 54.27.36.47.**

Vends ordinateur EXL 100 + extension mémoire, câbles magnéto + 5 cartouches de jeux + 2 éducatifs sur K7 + 20 logiciels de jeux + plein de jeux à taper. Prix : 3 200 F. **Sylvain. Tél. : 42.26.60.13.**

Vends EXL 100, lecteur disquettes + disquettes + CM Osram, magnéto, K7, manettes, nombreux programmes, car-



touches, revues, listings. Valeur : 8 000 F, prix vente : 4 500 F, (t.b.é.). **Rémi CHAMPAGNE, 3, rue Ste-Croix, 62000 Arras. Tél. : 21.23.04.15.**

Vends EXL 100 avec lecteur K7 + logiciels + 2 livres de programmes + K7 vierges + 4 K7 d'initiation. Prix : 2 000 F (état neuf). **Yann BOUZANCOURT, 303, rue Paul-Vaillant-Couturier, 92000 Nanterre. Tél. : 42.04.19.22.**

Vends EXL 100 + 6 cartouches + 10 jeux + livre de 102 programmes + abonnement EXL 100 + 1 jeu de 8 000 lignes + moniteur vert + clavier + manuel + câbles + magnéto. Prix : 3 000 F. Urgent ! **Luc MOULIN, 38, rue de Chavailles, 33160 Le Haillan. Tél. : 56.34.27.93.**

ORIC/ATMOS

Vends Oric 1 + magnéto + 40 jeux + revues : 1 400 F. Imprimante Seikosha GP 100 A + cordons + manuel : 1 400 F. **Olivier BERTRAND, résidence Chantebois, 21, allée de la Branne, 33610 Cestas. Tél. : 56.07.67.59.**

Vends Oric/Atmos + moniteur vert + 30 jeux (Diamant de l'île maudite, 3 D Fongus) + magnéto + interrupteur. Valeur réelle : 3 500 F, vendu : 1 990 F. Urgent ! **Sébastien BEC, 71 bis, rue Pierre-Leguen, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : 39.19.79.27.**

Vends programmes pour Oric Télésrat sur disquettes. Ecrire par avion à : **Lionel REY, 37, rue du Maréchal-Leclerc, app. B 8, 97400 St-Denis-la-Réunion. Tél. : (19) 262.41.83.55.**

Vends Oric/Atmos 48 K avec 50 jeux, 10 kg de doc. et revues, joystick et interface, livres et magnétophone pour : 950 F (frais de port compris). Urgent ! **Jean-Guillaume HUBERT, avenue de Vabre, arrêt « Les Moutiers », 12000 Rodez. Tél. : 65.42.77.48.**

Vends Atmos 48 K + interface pro. + joystick + lecteur K7 + revues + livre + jeux (13). Valeur : 4 500 F, vendu : 3 500 F. Vends ZX 81 + Ram 16 K : 500 F. **Michel LE BARON, 7, rue du Cardinal-Mercier, 69000 Colmar. Tél. : 89.80.27.46.**

Vends pour Oric moniteur vert (neuf) + 25 jeux (Jeux Olympiques, Aigle d'or, Triathlon, etc.) + livres. Possibilité vente séparée, à débattre. **Tél. : 44.53.19.37.**

Vends Oric/Atmos 48 K + moniteur monochrome + lecteur K7 + tous cordons + manuel + 2 K7 de jeux. Prix : 1 800 F. **Gérard HALLOUIN, 38, rue Pigalle, 75009 Paris. Tél. : 42.81.33.37.**

Vends jeux (originaux bien sûr) pour ZX Spectrum. (Batman, Fairlight 1 et 2, Winter Games, etc.). Prix d'achat moins 50 % ; cause double emploi. **Frédéric COUPERIER, la villa Blanche, 26260 Clérieux-St-Donat. Tél. : 75.71.50.06.**

Vends Oric/Atmos Péritel + magnéto + 20 K7 (jeux et utilitaires) + nombreux documents (Tilt, Théoric, Language-machine). Le tout : 900 F. **Rodolphe LEFEBVRE, 24, rue du Groupe-Manochian, 75020 Paris. Tél. : 43.61.21.55.**

Vends Oric/Atmos 48 K + 10 K7 + environ 40 jeux + magnéto + livres + câbles (Péritel). Prix : 850 F. **Jérôme FAN, 24, rue des Pâtis, 95520 Osny. Tél. : 30.31.08.37.**

Vends Oric/Atmos (48 Ko) + logiciels (Macadam Bumper...) + magnéto + livres + programmes + Hector (16 Ko) + magnéto + jeux + manettes. Prix : 1 000 F, ou échange contre DMP 2000. **Cédric MARTINEZ, 60, avenue du Vallon, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.48.28.**

SPECTRUM

Vends ZX Spectrum Plus + 30 jeux environ + magnéto + interface ZX 2 + 1 joystick + Péritel (cause double emploi). Prix : 1 500 F. **Jean-Noël ROY, 12, rue de la Forêt, 77250 Moret-sur-Loing. Tél. : 60.70.56.19.**

Vends 17 jeux pour Spectrum (They sold a Million 1 et 2, Macadam Bumper, Chess, Docteur Genius, 2 Stimulations **Bruno SIFFRE, 2, impasse Renoir, 31600 MURET. Tél. : 61.51.30.36.**

Vends Spectrum Plus complet avec les 8 programmes d'origine avec interface Péritel sonore (son sur télé), en très bon état. Prix : 1 100 F. **Franck PELLUARD, 31, rue des Changes, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.15.94.**

Vends Spectrum Plus + moniteur monochrome + interface Péritel + interface joystick + joystick + magnéthophone + 10 jeux + livre. Prix : 2 000 F, le tout. **Piuerre-Yves PIELS, 13, allée Charles-Baudelaire, 78510 Triel-sur-Mer. Tél. : 39.74.01.09.**

Vends Spectrum Plus avec Péritel (2) + câbles + interface joystick + quickshot + livres + 70 logiciels (originaux, les meilleurs) cause double emploi. Prix : 2 700 F. **Wilfrid PALAIS, 6, avenue Pierre-Grenier, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.20.37.78.**

Vends Spectrum + Péritel + int. ZX 1 et 2 × 2 + joysticks + livres + nombreux logiciels + 6 micro cartouches. Le tout : 1 300 F (à débattre). **Tino DA SILVA, 3, rue A. Briand, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.78.57.**

Vends pour Spectrum interface ZX 1 + micro-drive + imprimante Seikosha GP 500 avec interface et traitement de textes. Le tout : 2 500 F. **Alain DELLA ROMA, 8, rue Jean-Jaurès, 66500 Prades. Tél. : 68.96.43.35.**

Vends ZX Spectrum Plus 48 K avec Péritel + interface 2 + 1 manette de jeux + 13 logiciels dont Eureka. Le tout très bon état. Prix : 1 500 F. **Edouard FARINES, route d'Avignon, 84170 Monteux. Tél. : 90.66.26.89.**

Vends Spectrum 48 K + Péritel + nombreux logdiciels Super + journaux informatiques. Valeur réelle : 5 000 F, sacrifié à 1 000 F ! **Florent MONTIGNY, 87 rue Auber, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.71.52.56.**

Vends Spectrum 48 Ko + Péritel + nombreux jeux. Le tout pour : 1 500 F. **Frédéric BESSEICHE, 28, rue du Boël, 35770 Vern-sur-Seiche. Tél. : 99.62.75.46.**

Vous avez un Opus Discovery ! Je vous propose une traduction du manuel des programmes des fichiers des trucs et astuces pour votre Opus. **Pascal. Tél. : 88.28.97.12 (18 h).**

Vends ZX Spectrum Plus + magnéto + 30 jeux (liste sur demande) + moniteur couleur. Le tout : 3 600 F. **Laurent ESKENAZI, Le Tibourin, rue Charles-Pathé, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.73.55.80.**

Vends ZX Spectrum 48 K Péritel + ZX 1, ZX 2 + microdrive + 2 manettes de jeu + nombreux programmes et livres + encyclopédie. Le tout : 1 500 F. **Christian MARQUE, 4, rue des Corsaires, 64700 Hendaye. Tél. : 59.20.61.33.**

Vends Spectrum Plus 48 K Péritel + int. ZX 1 et ZX 2 + microdrive + nombreux logiciels + 2 Livres et nombreux listings ou logiciels. Faire offre. **Yann PHAN TUNG LONG, 62, rue Nau, 13006 Marseille. Tél. : 91.42.25.98.**

Vends Spectrum Plus 2, tout neuf, garantie jusqu'au 01/88, excellent état, comprenant un câble Péritel + 10 logiciels. Prix : 1 000 F. **Patrice SAHNOUNI, 45, rue du Belvedère, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.95.91.68.**

Vends Spectrum, magnétophone, interface joystick, Péritel n. et b., 7 livres, nombreux logiciels, 1 joystick (offre le deuxième qui est défectueux). Prix : 1 960 F. **Guy LACOTE, 33, Grande Rue, Fontenay-le-Vicomte, 91540 Mennecy. Tél. : 64.57.08.49.**

Vends Spectrum Plus avec Péritel, 20 jeux, livres, hébdo, int. turbo. Prix : 1 600 F. **Philippe VIGNAUD, 3, rue de la Bièvre, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.65.57.87.**

Vends Spectrum 48 K + clavier professionnel + int. ZX 1 + int. parallèle centronic E + ZX printer + microdrive + 2 int. joysticks + joystick + magnéto K7 + 30 logiciels + 20 microdisquettes + 10 Livres. Le tout bradé à : 2 700 F. **SCHWARTZ, 22, allée Victor-Hugo, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.02.99.57.**

THOMSON

Vends Thomson TO 7/70 + lecteur + cart. Basic 10 + 4 K7 Basic + 2 livres Basic + ext. mus. et jeux + 5 jeux + 1 manette. Prix : 3 000 F (à débattre). **Rémy LEPELTIER, 4, rue Gustave-Doré, 75017 Paris. Tél : 47.64.97.43 (après 19 h).**

Vends MO 5, bon état (950) + lecteur de K7 (150) + 7 jeux (450) + 1 manette (100) + adapt. Péritel (200) + ext. mus. (100) ou le tout : 1 800 F. **Boris JOSEPH, 29, avenue Junot, 75018 Paris. Tél. : 42.23.70.85.**

Vends jeux sur K7 MO 5, TO 7, 16 Ko, TO 7/70, TO 9 : Coliseum, Sortilèges, Karaté, Crystann, Minautore. Pour Atari, Oric, Thomson, TI : Cubomagique. **Stephan LEROY, 1 ter, rue Montbusy, Boissy sans Avoir, 78490 Montfort-Lamaury. Tél. : 34.86.00.23.**

Vends MO 5 + magnéto K7 + crayon optique + extension musique + manettes + jeux : le tout : 1 500 F, Pictor : 150, livres MO 5 : 60. **Vincent BELTRAME, 24, rue de Glarge, 59740 Solre-le-Château. Tél : 27.59.34.77.**

Vends TO 7/70 mono + 10 jeux + lecteur de K7 + 4 cartouches + 2 livres + contrôleur de communication + crayon optique pour 2 500 F. **Alexandre DUTERLAY, 18, rue du Dr Demars, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél : 64.30.28.14.**

Vends MO 5 + L.E.P. + crayon optique + 2 joysticks + 24 logiciels nouveaux + livre, prix : 2 800 F. **David VACHON, 28, place de l'Eglise, 31270 Cugnaux. Tél : 61.92.48.73 (après 18 h 30).**

Vends TO 7 + 16 K + lecteur K7 + joystick + MS 90100 + revue, prix : 2 500 F. **Colette ROUGE, 669, cité de l'Etoile, 93000 Bobigny. Tél. : 48.32.81.56.**

Vends pour Thomson, 100 F la K7 (Vampire ; Sorcery ; Stone Zone ; Karaté, Androïdes, Sortilège et S. Tennis ; Green Beret ; Runway ; Monopoly), le tout : 300 F. **Jean-**

Marc LE BOURHIS, 11, lôt. « Les Fontanelles », 11250 Leuc. Tél : 68.79.70.32.

Vends logiciels (originaux) pour TO 5 : Green Beret, Tnt-Stone, Zone, Saphir, etc. : 70 F l'unité + assembleur Odin : 150 F (prix neuf : 320 F). **Damien MARX, 2, rue D'Oudeuil, 60860 Blicourt. Tél : 44.84.51.79.**

Vends TO 8 neuf (garantie jusqu'au 18-11-87) + documentations + guide TO 8 + Green Beret, Runway, Super Tennis, Monopoly sur K7. **Jean-Christophe RICOSSAY, 22, rue Oscar-Moneris, Vouvray-sur-Loir, 72500 Château-du-Loir. Tél : 43.44.16.77.**

Vends TO 7/70 Cl dv. méca. + imprimante + magnéto + manettes + modem + 30 jeux du commerce + ext. musique (tout en t.b.é.). **André RICHARD, 26, rue Haute des Fossés, 55300 Saint-Michel. Tél : 29.90.20.31 (après 18 h).**

Vends microordinateur Thomson TO 8 état neuf dans emballage jamais servi, prix neuf : 3 000 F, vendu : 2 000 F net, vendu avec livre explication. **Jean-Patrice BACCHIS, quartier Guérin, lôt. « Les Amandiers », 83140 Six-Fours. Tél : 94.07.52.71.**

Vends MO 5 + lect. K7 + crayon optique + extension musique et jeux + 1 manette + 7 logiciels (Karaté, Vol Solo...) + manuel (clavier mécanique) : 2 600 F. **Vincent GAULT, 130, avenue Henri-Barbusse, 91270 Vigny-sur-Seine. Tél : 69.03.43.52.**

Vends MO 5 t.b.é. + lecteur K7 + ext. musique et jeux + manettes + crayon optique + nbrx logiciels (Sorcery, Green Beret...) + manuel : 2 000 F. **Olivier MERCIER, 5, rue des Archéologues, 59267 Proville. Tél : 27.83.74.99.**

Vends TO 7/70 + lecteur de K7 + cartouche Basic + 2 manettes + 4 livres + 9 hebdogiciels : le tout : 2 350 F (prix à débattre). **Franck NOGUERA, boulevard Guy-Moquet, 13110 Port-de-Bouc (région Marseille/Martigues/Fos). Tél : 42.06.66.27.**

Vends Thomson MO 5 + L.E.P. + ext. musique et jeux + 2 manettes + crayon optique + 11 jeux + livres de programmes + documentations. Le tout : 2 800 F. **Michel BRAUWERS, 17, avenue de Strasbourg, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél : 48.94.91.74.**

Vends Thomson MO 5 + lecteur K7 + crayon optique + livres + programmes + excellent état. Le tout : 2 000 F. A débattre. **Jacqueline GIREL, 18, rue de la Croix, 44140 Le Bignon. Tél : 40.04.72.28 (8 h 30-12 h).**

Vends TO 7/70 + 2 joysticks + ext. musique et jeux + Basic + logo + livres + logiciels, t.b.é. Prix : 2 500 F. **Gilles CHAUVET, 25, avenue du Bellay, 91170 Viry-Châtillon. Tél : 69.05.64.53.**

Vends global TO 7/70 (2 100 F) + L.E.P. (300 F) + Basic et livres (300 F) + manettes + ext. musique (300 F) + revues et nbrx jeux (500 F), 3 500 F le tout. **Jérôme DEROUVROY, 6 bis, avenue Albert-Ier, 59400 Cambray. Tél : 27.81.46.36.**

Vends jeux TO 7/70 et MO 5 : Coq'inn, Minotaure, Scrabble, Planète inconnue, Microprocesseurs, Propag, Point Bac français 1 **Xavier PLANCHE, 471, rue des Sources, 73290 La Motte-Servolex.**

DIVERS

Vends jeu CBS prise Péritel + 6 cartouches de jeu (Popeye, Donkey-Kong, Q Bert, Star Trek, Decathlon) très bon état. Prix : 1 200 F. **Frédéric VIANO, 17, rue Cdt-Bouchet, 78470 Magny-les-Hauts. Tél. : 30.52.20.12.**

Vends CBS Coleco + 10 K7 + adaptateur multi K7. Prix à débattre. **Antoine DURAND, 20 rue Benoist, 77140 Nemours. Tél. : 64.28.12.51.**

Vends console CBS + adaptateur Péritel + adaptateur multi K7 + module Turbo + 7 K7 (Schtroumpfs, Zaxxon, Lady Bug). Vendu 2 000 F. **Philippe VERDIER, 5, chemin des Batignolles, 63200 Riom. Tél. : 73.38.23.22.(après 17 h).**

Vends CBS Coleco + Super Action Controllers + 5 K7 : Donkey Kong, Tennis (Imagic), Base-Ball, Football, Decathlon. Le tout : 1 000 F. Urgent. **David TOUBOUL, 26, avenue Sœur-Bouvier, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.76.47.**

Vends nombreux jeux et utilitaires sur disquette pour Telestrat + Roms sur disk. **Pierre LAMAR, 131, rue Roland-Garros, 97400 Saint-Denis, La Réunion. Tél. : 19.262.21.77.21.**

Vends VG 5000 + Alim. + Ext. 16 Ko, Ram 24 Ko, synthé 4 octaves. Très bon état. 540 F avec un jeu. **Nicolas CLEMENT, 7, allée des Bégonias, 54300 Lunéville.**

Vends TI 99, la prise Péritel, manettes de jeux, 2 logiciels (Foot, Invaders), K7 Basic par soi-même, cordon magnétophone, 2 livres. Le tout : 800 F. **Laurent DAREAU, 39, avenue du Tourne-Roue, 78450 Villepreux. Tél. : 34.62.26.38.**

Vends imprimante Seikosha GP 700 graphique couleur : 2 500 F et imprimante Mannesmann Tally MT 80 100 CPS graphique optimisée : 2 600 F. **Sébastien NINU, Résidence Marly II, Entrée 51, 33700 Mérignac. Tél. : 56.47.46.33.**

Vends état neuf Vidéopac C 52 Philips avec 2 manettes et un lot de 7 cassettes : Mathématiciens, Foot Programmation nº 9 Duel, Bataille sous-marine, Rendez-vous spatial, K7 musique avec clavier et chansons. Prix neuf avec K7 : 2 050 F, sacrifié 900 F. **Pierre SILOLY, 34, avenue Fernand-Sardou, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.06.22.44.**

Vends lect. disquettes Sony 3,5 pouces SF avec contrôleur. Etat neuf. Prix à débattre (environ 2 700 F). Matériel M.S.X. **Jean DOUSSOT, 1 rue Saint-Martin, 58600 Fourchambault. Tél. : 86.60.86.88.**

Vends VCS 2600, très bon état, avec jeux (Space Invader, Atlantis, Vanguard, Space Shuttle) pour 450 F. Les jeux sont en cartouches. **Pierre CROZAT. Tél. : 48.34.11.96.**

Vends Videopac Jet 47 + 2 joysticks + 6 jeux. Urgent ! Etat neuf : 1 300 F. **Gregory ABRASSART, 16, ruelle du Puits Guy, 77230 Moussy-le-Neuf. Tél. : 60.03.45.55.**

Vends M.S.X. Sony HB 501 F 64 Ko (Lect. K7 intégré) + K7 jeux + 2 manettes + documentation + revues. Prix : 2 200 F. Possibilité vente séparément. **Fabien PANEI, 1, place Fontvieille, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.41.55.74.**

Vends Sony HB 501 F M.S.X. + moniteur couleur + manette + 3 cartouches de jeux + 4 K7 de jeux + 3 utilitaires + revues. L'ensemble : 4 300 F. **Stéphane POTTELET', 27, rue du Moutier, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.33.96.29.**

Vends logiciels Apple II : Zorro, The Goonies, Mœbius 1, Archoni II... Réponse aux lettres uniquement. **Jean-Christophe CIMETIERE, 2 *ter*, rue Basse-d'Ingre, 45000 Orléans.**

Vends ou échange jeux pour Apple II. Possède nombreux logiciels. Peux créer un club par correspondance. **Gregory TORDEUX, 18, rue du Colibri, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.47.13.88.**

Vends ZX 81 + 32K + Monitor AGB + clavier ABS + int. joystick + 50 logiciels + livres + revues. Prix : 900 F. **Tél. : 69.96.78.30.**

Vends C.B.S. + cart. Donkey Kong : 400 F + 1 autre Donkey Kong :50 F + Mouse Trap : 50 F. L'ensemble : 450 F. **Jean-Michel VALSEMEY, 28, rue Malhére, 27170 Beaumon-le-Roger. Tél. : 32.45.20.53.**

Vends moniteur 80 Philips ambré + cable Péritel sous garantie état neuf. Prix : 850 F et pistolet air comprimé neuf : 350 F. **Radouane BIRECHE, 1, bd de la Pomme, Les Campanules, Bât. 5, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.34.77.**

Vends ordinateur M.S.X. V6 8010 + lecteur K7 + jeux (Fire Man, 2 Axxon...), très bon état. Prix à débattre. **Yannick TAESCH, 13, rue de l'Eglise, 57115 Zetting. Tél: : 87.02.30.95.**

Vends Vectrex :Spike Poleposition, Webwarp Scramble, Starship, Berzek, Cosmichasm Warzod, Armorattack + 2 boîtiers joystick. Le tout : 600 F !!! **François GIERSZAL, 19, allée de la Noiseraie, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.05.70.28.**

Vends X 07 Canon, état neuf, peu servi + livres programmes M.S.X. Prix : 1 500 F. **Jean-Yves ROBIN, Appt 6, Le Limoges, rue Valentin-Haux, 79000 Niort. Tél. : 49.24.05.80.**

Vends Vidéopac + G 7400 + 3 cartouches (Turtles, Foot, Satellit) + 2 joysticks + manuel + extension Basic (16 K). Le tout pour 500 F. **Alexandre CAMPESTRINI, 15, rue Jean-Jacques-Rousseau, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 42.51.49.39.**

Vends ordinateur M.S.X. + magnétophone sous garantie + joystick + revues + livre de programmes + logiciels + adaptateur Péritel. Valeur 4 000 F, cédé à 2 300 F. Très bon état. Urgent. **Guillaume BALIGAND, 1, bd du Luzard, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.30.56.**

Vends Sony M.S.X. HB 501 F avec moniteur monochrome Philips + quelques jeux. 3 000 F. **Arnaud BOUDIE, Lacombe-Ussac, 19270 Donzenac. Tél. : 55.86.10.71.**

ACHAT

Achète jeux pour TO 7/70 sur QDD (K7), envoyez listes. **Xavier PLANCHE, 471, rue des Sources, 73290 La Motte-Servolex.**

Achète tous programmes CBM 64 sur disquettes ; recherche contacts avec possesseur C 64 + Modem Digitélec DTL 2000 + programme communication. **Serge PIGUET, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.22.00.**

Achète lecteur de disquette pour C 64 à prix intéressant. Echange logiciels sur K7 : possède nouveautés. Recherche club. **Didier OUSTRIE, 12, cours du Dauphine, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.29.71.92.**

Achète 2 poignées de jeu à molette Vic 1312 Commodore ou similaire (Atari). **Daniel DUBUISSON, place de l'Eglise, Chemilly, 03210 Souvigny. Tél. : 70.42.85.14.**

Achète urgent l'Ordinateur individuel nº 24, 25, 26, 27, 28 à 50 F pièce ; Au fond de la HP 41 C, 150 F ; l'Ordinateur de poche nº1, 2, 22, 130 F. **Régis POULET, 37, rue Ghesquière, 59970 Fresnes-sur-Escaut.**

Rachète matériels et informations Oragon. **Laurent LAMICHE, résidence Alsace B 81, 77100 Meaux. Tél. : 64.33.12.92 (après 18 h).**



Achète K7 allant sur console de jeux Intellivision, prix modéré, faire offre. **Xavier OMILANOWSKI, 227 D, rue St-Vincent, Les Parrichets, 77120 Coulommiers. Tél. : 64.03.50.84.**

Achète ou échange, programmes de gestion graphique (fromage, courbes, barres). **Dominique GROSS, 10, rue de la Chapelle, 57115 Zetting. Tél. : 87.02.34.66.**

Cherche une imprimante MO 5 (t.b.é.) + souris, pas trop coûteuses. Si possible un vendeur dans le 78. **Christophe BLANADET, 3, route des Deux-Croix, Saint-Nom, 78860 La Bretèche. Tél. : 34.62.80.25.**

Achète à prix raisonnable : lecteur 5,25 pour Amstrad ainsi que des manettes et des cartouches pour Vectrex. **Laurent DÉRUAZ. 15, rue Bobierre, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.61.07.80 (entre 17 et 20 h).**

Achète Atari 520 ou 1040 drive, schémas de montage pour drive 5 1/4 compatible, jeux ou utilitaires avec notice. Prix à débattre. **Jacky. Tél. : (16) 1.48.47.95.29.**

Atariens ! Cherche en disquette : Gauntlet, Summer Games II et Little Computer People sur Atari 800 XL. Echange également nombreux jeux sur disquettes. **Mathieu FILIOT, 19, place du Général-de-Gaulle, 62218 Loison. Tél. : 21.78.64.82.**

Achète lecteur disquettes 800 XL, échange programmes C 64, Apple II, contre programmes 800 XL. **Nicolas MONCOURT, 13, rue J.-Duclos, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.68.19.98.**

Achète jeux avec notices pour Atari 800 : Mountain King, Air Support, Fun with Art, Pastfinder, C'est la vie, Chess 3, Apple Panic, Genetic Drift. **Eric BLANCHIER, 80, avenue Beatrix-du-Faucigny, 74130 Bonneville. Tél. : 50.25.73.77.**

Achète K7 pour Atari 800 XL (One on One, Hardball, Asylum, Tennis, Football...). Faire offre. **Pascal LOUCHEUR, 5, lotissement La Fontaine, 40390 Saint-Martin-de-Seignanx. Tél. : 59.56.18.36.**

Recherche manuel d'utilisation pour Wordstar et D base II sur CPC 6128. Faire offre. **Stéphane MAMBELLA, Kellermann, Lorraine D n° 253, 88100 Saint-Die.**

Achète pour CPC 464 : lecteur DDI 1 (si possible avec jeux). Faire offre par téléphone. **Vincent MAGAT, La Voisinée, Fourneaux, 42470 St-Symphorien-de-Lay. Tél. : 77.62.44.29.**

Cherche lecteur de disquettes DD1 pour 464 + disquettes jeux avec notices. Le tout moins de 1 000 F. **Geneviève MORANDA, 8, rue de Bourgogne, 52800 Nogent. Tél. : 25.31.89.04.**

Achète Modem pour Amstrad 6128 (entre 400 et 800 F). Urgent. **Guillaume-Catala TERMINAL, Clénord par Mont-Prés-Chambord, 41250 Bracieux (Blois). Tél. : 54.70.41.62.**

CLUB

Des amis et moi venons de créer un club dont un journal a été publié pour nous faire connaître (Amstrad, Thomson). **David SURCIN, 15, rue de L'Isle-Adam, 95960 Beaumont-sur-Oise. Tél. : 30.34.38.95.**

Fonde club pour Atari XL + lecteur K7. réponse assurée. **Jacqueline DAVID, 97, allée Pluton, 93600 Aulnay-sous-bois. Tél. : 48.68.05.14.**

Club Soft Buster (Atari) : achète, vend, échange : interfaces, plan, contact, matériel, etc. Déjà 167 adhérents. Réponse assurée. **Olivier MEYER/SOFTBUSTERS/MORTON, 1, rue de la Libération, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : 64.23.35.34.**

Recherche possesseurs Atari ST pour former un club sur les Côtes-du-Nord. **Hervé LE DU, 16, rue Charles-le-Gofic, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.33.57.63.**

Cherche adhérents pour fonder un club pour Atari 800 XL seulement. Joindre 2 timbres pour réponse. **David FAYOLLE, Le Trève Chagnon, 42800 Rive-de-Gier.**

Cherche personnes désirant acheter un Atari ST pour réaliser un achat groupé vers la fin juin ou le début septembre 1987. **Gilles ANQUETIL, 5, impasse Wagner, 92130 Issy-les-Moulineaux.**

Sensas ! Pour Commodore vient de s'ouvrir : ventes, échanges de logiciels... (cassette préf.) Concours et prix. **Maxime VIGNAUD, 7, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : 42.81.56.42.**

Attention ! Un nouveau club Commodore vient de naître. Nous possédons déjà 2 C 128 et quelques adhérents. **Emmanuel HOUZE, 4, rue du Pôt-Levé, 89400 Migennes. Tél. : 86.80.31.74.**

Club 64, sérieux : insc. à l'année : concours, échange/prêt de logiciels, etc. Si vous habitez loin pas de problème. **Eric LECAT, 9, rue Hector-Berlioz, 94450 Limeil-Brévannes. Tél. : 45.69.75.04.**

Club Tifuti par correspondance pour C 64/128 sur disk propose nombreuses activités : concours, cours Basic, échanges divers, commentaires, prog. **L. GOASDOUE (Club Tifuti), villa Santa Monica, 13122 Ventabren.**

Etudiant de B.t.s. passionné de jeux vidéo recherche personne donnant cours sur la Toolbox du Mac et sur le C. Déplacement possible. **Gael GIRAUD, 24, rue d'Amboise, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.48.93.**

Club C 64/520 ST, récemment crée, cherche adhérents directs ou par correspondance. Trucs, idées, programmes à échanger. Ouvert samedi 16 h-17 h. Bienvenue à tous. **Maison pour tous, Bernon, 3, rue Charles-Gounod, 51200 Epernay. Tél. : 26.55.00.01.**

Extraordinaire création d'un club Atari dans les Alpes-Maritimes (échange, vente, achat). Ecrivez ou téléphonez vite. Prix très bas. **Atari Club Golfe-Juan, Jean-François LEMOING, 50, avenue de la Liberté, 06220 Golfe-Juan. Tél. : 93.63.83.54.**

520 ST cherche contacts pour créer club. Echanges idées et programmes. Vends EXL 100 + 3 livres + 10 programmes + manettes. Prix : 2 100 F. **Gérard MOREAU, 7, rue Fontaine, 51000 Villers-le-Château. Tél. : 26.68.47.17.**

Scénariste de jeux d'aventures recherche programmeur(s) très qualifié(s) pour travaux probables. **Fabrice DELAURÉ, 19, rue 11-Novembre-1918, 33150 Cenon. Tél. : 56.86.36.91.**

ECHANGE

Echange jeux sur Atari 520 STF. **Loïc MICHELIS, 58, rue des Béatus, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.22.99.63.**

Atari ST cherche contacts dans région parisienne, liquide originaux sur XL/XE (Free Zaxxon, Pooyan...). **Thierry LASSALE, 12, square Einstein, 91000 Evry. Tél. : 60.79.41.20.**

Atari 800 XE échange super jeux sur cassettes (Tapper Zorro, Hacker, Bruce Lee, Dropzone, Elektraglide, Moon Patrol...), merci. **Jérôme LARDET, 176, chemin du Viget St-Privat des Vieux, 30340 Salindres.**

Cherche contacts sur Atari 520 ST. **Gildas DUPREY, 46, Grande Rue, 78640 Neuville-le-Château. Tél. : 34.89.23.47.**

Cherche contacts sur Atari 520 STF. **Laurent GAUDIN, 166, rue de la Combe, 73300 Saint-Jean-de-Maurienne. Tél. : 79.64.05.37.**

Echange programmes disq. pour Commodore 64 et 128, nombreux jeux et utilitaires. **Laurent CLAIR, La Millerette, 73700 Bourg-St-Maurice. Tél. : 79.07.53.13.**

Cherche possesseurs de Commodore 128 pour échanger programmes et idées, dans la régions d'Orléans. **Patrick CHEVAN, 5, lot. de la Noue Ardon, 45160 Olivet. Tél. : 38.45.83.64.**

Echange logiciels sur C 64 sur disq. et K7 (Ace of Ages, Commando, Infiltrator II, etc). **Bruno DAFFY, 13, rue Dr L. Babin Jouy, 91650 Breuillet. Tél. : 64.58.45.55.**

C 64 K7 échange nombreux jeux news mais aussi un club comportant déjà 25 adhérents même à l'étranger, vite, réponse assurée. **Frédéric COLLANGE, 9, rue Principale, 68530 Murbac. Tél. : 89.76.00.21.**

Echange nbreux prgs C 64 dont nouveautés comme : Scooby Doo, Sanxion, Paperboy, Commando 86, Destroyer, etc. Réponse assurée. **Vincent LAGALL, 43, rue Octave Dubois, 95150 Taverny. Tél. : 13.96.28.18.**

Echange (ou vends) pour CMB 64, nombreux programmes (jeux, utilit.) sur disquettes. **Jean-Michel DELUC, 14, avenue Hector d'Espouy, 31220 Cazeres. Tél. : 61.97.05.12.**

Echange news C 64, K7 D7, vends originaux : Dandare, Space Harrier, etc. Vends pour C 64 DTL 21000 : 2 500 F, à déb., cher. soft 520 ST, vends ou éch. New Amstrad. **Christophe PARIS, 13, rue Nicolas Untersteller, 57070 Metz. Tél. : 87.36.01.12.**

Vends C 64 seul : 1 500 F ou C 64 + souris « Magic Mouse » : 2 500 F. Dans les deux cas, avec un bon nombre de programmes. **Sébastien SAINT-MARTIN, « Couloumé » Sainte-Colombe-en-Bruilhois, 47310 Laplume. Tél. : 53.68.67.15.**

C 128 et son maître tous deux affamés de prgs (cherche contacts por le change de trucs, prgs, news), possède nbrx prgs (Tarzan, Gauntlet, etc). **Sylvain LEMARIE, 39, rue du Verbote, 90300 Evette-Salbert. Tél. : 84.26.16.67.**

Echange pour C 64 + nombreux jeux K7 avec Turbo contre drive 1541, urgent. **Ludovic FARAILL, 77, avenue de Magonty, 33600 Pessac. Tél. : 56.07.66.71.**

Echange tous logiciels sur disq., pour Commodore 64. **Michel MARQUAIS, rue Verines, 16230 Mansle.**

J'aimerais échanger des programmes de C 64 sur disq. **Manuel GARCIA, 5814 Trans Island, Montréal Quebec, Canada. Tél. : 733.32.82.**

Recherche possesseurs de C 64 pour créer des programmes ou échanger des utilitaires sur C 64 ou 128. **Nicolas GIRAUD, 35, rue Ampère, 94400 Vitry. Tél. : 46.81.19.16.**

Cherche possesseurs CBM 64 ds région de Mâcon et Lyon pour échanger bcp de nouveautés. **Vincent GRADOZ, Chevroux, 01190 Pont-de-Vaux. Tél. : 85.36.41.85.**

Echange jeux pour C 64, sur disq. **Damien CHARBONNIER, 1, rue du Hoffen, 67190 Mutzig. Tél. : 88.38.79.44.**

Echange jeux et utilitaires pour C 64 ou C 128 : possède nbx jeux (Commando, Sky Fox, Sorcery, The Pawn, Silent Service, etc.), si possible ds 93. **David LEROUX, 23, avenue Paul Eluard, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.93.70.**

Echange jeux pour C 64 sur K7 : Zorro, L. Board, Cauldron 2, Bomb Jack, Elite, V, Super Cycle, Trailblazer, Nexus, Winter Games, Summer Games 2, etc. **VERDIER, 4, rue Jean Claude Tissot, 42000 St-Étienne. Tél. : 77.41.55.25.**

Echange logiciels sur disq. pour CBM 64 possède env. nbx jeux dont GI Joe, Game Maker, Newsroom, etc. Cherche nouveautés. **Arnaud ROBINARD, 167, avenue Victor Hugo, 92140 Clamart. Tél. : 46.42.82.15.**

Echange pour C 64, disquette possède anciens et nouveaux jeux. **Christophe ASSELIN, 4, rue du Dr. Victor Hutinel, 75013 Paris. Tél. : 45.85.34.16 (après 18 h).**

Echange (ou vends) jeux pour C64, cherche anciens et nouveaux jeux, envoyer liste, échange disq. ou K7. **Eric LIBERT, 18, La Dhuys, 02400 Nesle-la-Montagne. Tél. : 29.83.27.85.**

Echange pour C 64 + 1541 nbx jeux + super nouveautés. Evoyez-moi votre liste. **Patrick GIROUD, Les Marguerites, 38590 Brezins. Tél. : 76.93.50.51.**

Echange nombreux progs sur K7 pour C 64 : Fairlight, ping-pong, Hocus-Focus, Time, Tunnel, Journey, Hacker, Transformers, Gyroscope 1 et 2. **Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scey-sur-Saône. Tél. : 84.68.82.01.**

Echange pour C 64 nombreux jeux et ut., disq. et K7 (Karatéka, Zorro, Winter Games, etc). Recherche nouveautés. **Antoine VIEU, 5, impasse du Capt. Roos, 42153 Riorges. Tél. : 77.72.36.37.**

Echange jeux sur C 64 et urgent vends ZX 81 avec 3 jeux et une expension 16 K : 1 400 F, à débattre. **Cyril LENDRIN, 10, avenue de Verdun, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.29.26.**

Ech. ou vends adapt. prise Péritel (si votre TV n'en a pas), PHS 60 avec alimentation pour CBM, et autres ord. + vds aussi 2 super K7 Atari 2600. **David BASSENGHI, 49, avenue de Terrenoire, 42100 Saint-Étienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Cherche pour Apple 2 Car Duilder, Puzzles, Don Juan, l'Expert, Computer Ambush, Robot War et Bard's Tale en français, échange possible. **François MASSA, 4, rue du Grand Courronné, 95200 Sarcelles.**

Echange tous jeux pour Apple II c (Conan, Sky Fox, Lode Runner, etc). contre nouveautés ou jeux de rôle et d'aventure (liste si possible). **Sébastien GILLET, Saligney, 39350 Gendrey. Tél. : 84.81.04.16.**

Echange Apple II c + nbx jeux + télé couleur + calculatrice TI 57 + collection de Tintin contre Commodore 64 + drive + nombreux jeux. **Olivier TESSIER, 33, ave. Paul Pape, 92140 Clamart. Tél. : 47.36.05.13.**

Demande de renseignements sur : Affaire Véra Cruz, Héritage II, Mandragore (achat bateau, donjon Mandragore, Donjon des sirènes), merci. **Fabien GRATTEPAIN, 14, Route de Juilly Montge en Goelle, 77230 Dammartin-en-Goele. Tél. : 64.36.11.90.**

Atari 520 ST cherche contact pour échanges. **Gilbert RAYNAUD, 70, Boucle de la Nacelle, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.42.37.**



Echange ou vends jeux pour CPC 464 : 30 logiciels environ (Silent Service, Aigle d'or, Sapiens, 3D Grand prix). Réponse assurée. **Alain BILLON, Le Clos de la Croix-Rouge, Asse-le-Riboul, 72170 Beaumont-sur-Sarthe. Tél. : 43.33.12.96.**

Echange planche à voile contre Amstrad CPC 464 ou 664 ou 6128. (Planche neuve, jamais servi.) **Jean-Marc VIGNON, 6, rue de la République, 93450 Ile-St-Denis. Tél. : 48.09.91.38.**

Echange trucs pour Sram 2 pour Amstrad. Echange aussi programmes sur K7 : 3P et 5P. **Philippe RENOULT, 100, rue des Prairies, Montmain, 76520 Boos.**

Amstrad ! Cherche personne pouvant me donner un compacteur-décompacteur, même personnel. Echange d'autre part des images digitalisées (disquettes uniquement). **Jean-Philippe DECOSSIN, 29, rue d'Artois, 59000 Lille.**

Echange jeux pour Amstrad sur disquettes 5 pouces ou 3 pouces, ou sur K7. **Thierry JUPIN, 13, rue Louis-Blériot, Fagniéres, 55000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.37.35.**

Echange logiciels Atari 520 ST sur Lyon. Possède nombreux titres. Accepte tous contacts même pauvre, si sympathique. **Laurent FIARD, rue Saint-Georges, 69000 Lyon. Tél. : 78.37.30.82. (après 17 h).**

Echange, achète, vends programmes pour Atari 800 XL, 130 XE. Envoyez liste (réponse assurée). Cherche renseignements sur jeux d'aventure ou utilitaires. **Jean-François LEMOING, 50, avenue de la Liberté, 06220 Golfe-Juan. Tél. : 93.63.83.54.**

Atari ST cherche contact pour échanges divers. **Laurent GAUDIN, 166, rue de la Combe, 73300 Saint-Jean-de-Maurienne. Tél. : 79.64.05.37.**

Cherche contact Atari 520 ST, 800 XL. Cherche également périphérique Atari. Achat, échange, vente de programmes possibles. **Thierry LACREUSE, 23, route de Seuxey, 88000 Epinal. Tél. : 29.31.28.49.**

Echange jeux Atari disq. et K7 800/800 XE et cherche contacts en Midi-Pyrénées. **Patrick MORAGUES, chemin Cerizol, Le Fauga, 31400 Noé. Tél. : 61.56.41.84. (après 18 h).**

Echange pour Atari XE ou XL, logiciels en K7, disq. Recherche imprimante Atari 1029. Faire propositions. **Yane MOTTIN, 28, rue du Bois-l'Abbé, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Echange ou vends : 2 K7 Atari 2600. Les deux : 100 F, ou les échange contre un joystick en parfait état seulement. Vends cordon CBM/antenne télévision. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Echange ou vends logiciels sur Atari 800 XL (en disquettes). Réponse assurée. **Christophe GIUSTI, villa Le Collet Vert, quartier Chavallon, 83460 Les Arcs. Tél. : 94.73.36.88.**

Atari ST cherche contacts. Cherche personnes possédant un modem pour échanges divers. **Bob. Tél. : 34.72.49.98.**

Echange jeux sur 520 ST. **Stéphane BAGAGLIO, quartier « Les Cascades », 13330 Pelissanne. Tél. : 90.55.04.19.**

Atari 800 XL/130 XE : échange de nombreux programmes sur disks contre une imprimante 1027 et une tablette graphique. **Cedric. Tél. : 46.42.50.02.**

Recherche correspondant pour échanger programmes divers sur Atari 520 ST. **Joël FREYERMUTH, 4, rue des Champs-Etting, 57410 Rohrbach-les-Bitche. Tél. : 87.02.13.60.**

Echange ou vends logiciels sur Atari 520 (King Quest, Ultima III, Eden Blues, etc.) et recherche aide sur jeux. **Pascal GUENOT, 7, rue Lorget, 93200 Saint-Denis.**

Echange programmes sur Atari 520 STF. Réponse assurée. **Frédéric BROSSEL, 28, rue Buffon, 59220 Denain. Tél. : 27.44.35.32.**

Recherche originaux 520 ST. Echange contre plusieurs jeux ou utilitaires. **Gérard SCHUSTER, 47, avenue Mathurin-Moreau, 75019 Paris. Tél. : 42.38.10.41.**

Echange logiciels sur 520 STF pour Paris et région parisienne. Vends imprimante CMB MPS 803, garantie 1 an. Prix : 1 000 F. **Gérard LOISON, 29, avenue d'Orléans, 91580 Etréchy. Tél. : 60.80.27.07.**

Cherche des utilitaires de musique sur disquette pour Atari 800 XL contre disquette de jeux. Faire offre. **Olivier GAUDE, 15, bd Jumardière, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.29.64.**

Echange jeux Atari XL/XE cassette ou disquete. **Hervé ROUVROY, 1, avenue Léopold-Bertot, 51000 Chalons-sur-Marne.**

Atari STF ou XE/XL cherche correspondants pour échanges idées ou programmes, revues, etc. **TEGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger.**

Cherche programme de traitement de texte sur disquette pour Atari 1029, contre disq. de jeux. **Olivier GAUDE, 15, bd Jomardière, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.29.64.**

Atari 800 XL, échange logiciels jeux et utilitaires. Recherche cartouches Atari texte et Basic microsoft. Achète 520 ST. Faire offre. **Christian BILLAUX, BP 4, 54210 Maisièresè-lès-Metz. Tél. : 87.51.58.82.**

Echange nombreuse disq. pour 800 XL ou sur K7. Possibilité de vente. **Laurent PAVET, 38490 Aoste. Tél. : 76.31.80.89.**

Echange logiciels pour Atari 520 ST/1040 ST et Atari 800 XL (disk uniquement). Vente possible. **Stéphane DURAND, 57, avenue du Breuchin, 70300 Froideconche. Tél. : 84.40.04.89.**

Cherche contact sur Atari ST et XL (disk) en vue échange ou vente possible. Nombreux jeux XL. Prix intéressant. **Jérôme DELSARTE, 12, route Nationale, 59540 Inchy-en-Cis. Tél. : 27.85.67.95. (après 18 h).**

Echange logiciels pour 520 STF couleur. Recherche club. **Arnaud MOREL, 19, rue de Bel-Air, 21000 Dijon. Tél. : 80.45.24.83.**

Recherche pour Atari 800 XL aides en français, DOS 2.5, DOS 2, Silent Service, Rembrandt, Home Pak. **Christian SOUCHET, 20, La Haute-Terre, 28230 Epernon. Tél. : 37.83.43.79.**

Echange ou vends programmes Atari 800/130 XE. Cherche Wargames, util., aventure, nouveautés. Echange doc. Cherche Black magic, Saracen, Questron. **Romuald MASSOT, 216, avenue Maryse-Hilsz, 83600 Fréjus. Tél. : 94.51.23.45.**

Echange logiciels pour Atari 800 XL sur disquette. Envoyer liste. **Olivier GAUDE, 15, bd Jomardière, 38120 Saint-Etienne. Tél. : 76.75.29.64.**

Amiga ! Recherche contacts pour échange, etc. **Fabien BOLE-FEYSOT, Le Moulin-de-Corzent, 74200 Thonon. Tél. : 50.71.36.37.**

Commodore 64. Cherche urgent power cartridge ou fast load + contacts, échange programmes et divers, toutes régions. **Raymond RUOLT, 12, rue Elsa-Triolet, 38400 Saint-Martin-d'Heres.**

Echange ou vends pour C 64 : jeux de 1986 (World Game, Champ. Wrestling, 10th Frame, Avenger, Trailblazer, Gauntlet, Tarzan, etc.). **Stéphane LANG, 6, rue Leharle, 57600 Forbach. Tél. : 87.87.11.90.**

Echange nouveautés sur CBM 64 et hits comme : Leader Board, Ghost'n Goblin, Express Raider (nouveautés) et Gijoé, Conan, Winter Games (hits), etc. **Christophe MINARDI PHILIDOR, 115, rue des Côtes, 78600 Maisons-Lafitte. Tél. : 39.12.09.91.**

Echange jeux pour CBM 64, uniquement sur disquettes, ou vends : Cauldron, Exploding Fist 2, etc. **Franck GOURLIN, 39, rue d'Hautmont, 59330 Boussère-sur-Sambre. Tél. : 27.66.16.93.**

Echange jeux sur C 64 contre jeux sur Atari 520 ST uniquement. Vends C 64 + 1541 + drive K7 + 300 jeux. Prix : 4 000 F. Dans l'Isère seulement. **Vlady LATOUR, 37, place Karl-Marx, 38400 Saint-Martin-d'Heres.**

Echange jeux sur CBM 64 (disquettes uniquement). Possibilité achat ou vente. **Olivier BIARC, Castelmayran, 82210 St-Nicolas-de-la-Grave.**

Echange sur C 64 : nouveautés (Jailbreak, Sanxion, Xevious, etc.) ou jeux moins récents. Cherche contacts tous pays. Réponse assurée. **Eric JOYEUX, 11, rue du Pont-St-Marcel, 57000 Metz. Tél. : 87.32.30.33.**

Echange ou vends logiciels pour C 64 (disquettes et K7). Nombreux titres. **Alain JONQUET, 140, rue Francon, 33260 La-Teste.**

Echange ou vends nombreux jeux en K7 sur C 64. Cherche anciens et nouveaux jeux (si possible région lyonnaise). **Frédéric BRIDAY, 32, chemin de Laval, 69230 St-Genis-Laval. Tél. : 78.56.12.85.**

Echange pour C 64 + 1541 : nombreux jeux + nouveautés. **Patrick GIROUD, Les Marguets, 38590 Brezins. Tél. : 76.93.50.51.**

Echange ou vends disquettes pour C 64, news, utilitaires (Dragon's Lair 2, Gauntlet, Tarzan, Starpainter). Mon empire contre un moniteur couleur. **Patrick SALVI, 22, rue de Differdange, 4437 Soleuvre, Grand Duché de Luxembourg. Tél. : 00.352.59.22.71.**

Echange jeux pour C 64/128. Réponses asurées. **Clément POLINE, 52, rue Croix-Saint-Pierre, 27130 Verneuil-sur-Avre.**

Echange programmes pour Commodore 64 (disquettes et K7) contre voice master ou power cartridge. Cherche : Truc astuce et super idées. **François FARET, 21, chemin des Hors, 16150 Chabanais. Tél. : 45.89.26.93.**

Echange jeux pour CBM 64 sur K7 (Hacker 2, Yie Ar Kung Fu 1, Metal Bar 2, Kikstar, etc) ou les échange contre lecteur disquettes 1541. **Rémi RUSTENHOLZ, 26, chemin des Friches, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.26.48.**

Echange pour C 64 un lecteur 1570 (parfait état, peu servi) contre lecteur 1541 (cause double emploi), ou vends 1570 à partir de 1 000 F. **Jean-Christophe MAGNIN, 1, rue Baranger-Montenoy, BP 6, Leyr. Tél. : 83.31.81.58 (après 19 h 30).**

Echange de logiciels sur disquettes pour Commodore 64. Possède toutes nouveautées. Ecrivez-moi. **Hugo TESSIER, 7250, rue Chabot 7, Hze-Zk 8, Montréal, Québec, Canada. Tél. : 727.85.25.**

Echange news sur disquettes pour C 64 (possibilité de vente), cherche utilitaires et cartouches (Freeze Frame, etc.). Cherche CBS/Atari contre nombreux programmes. **Claude LEFEBVRE, 210, rue Henri-Barbusse, 599540 Caudry. Tél. : 27.76.04.93.**

Echange nombreux jeux pour CBM 64 sur K7 (Commando, Cauldron 2, Revs, Ghost'n Goblins, etc.). Achète Summer Games I. Réponse assurée. **Sébastien HINGANT, 18, rue Paul-Baudry, 85000 Laroche-sur-Yon.**

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900.19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Ne rien inscrire dans ces cases.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 5 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

TOURNOIS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

...au-delà de toute imagination
se trouve le monde inconnu et merveilleux
que tu cherches depuis si longtemps...

BOB WINNER

AMSTRAD CPC et PCW — IBM PC et COMPATIBLES — Bientôt ATARI

loriciels®

Bob Winner

AMSTRAD
PCW 8256/8512
BOB WINNER
DISQUETTE

BOB WINNER : LA SUPER PRODUCTION
MULTI COMBATS... GRAPHISMES NOUVELLE GÉNÉRATION...
IMAGES DIGITALISÉES... MUSIQUE... MUSIQUE... MUSIQUE...

ZOX 2099 pour AMSTRAD cpc

Après 12 interminables jours de voyage et de combats dans l'espace où tu dois détruire tous les vaisseaux ennemis, te voici enfin arrivé.

Le perfide ZOX détient en otage les habitants de la planète HULLM sur l'immense astéroïde où tu viens de te poser.

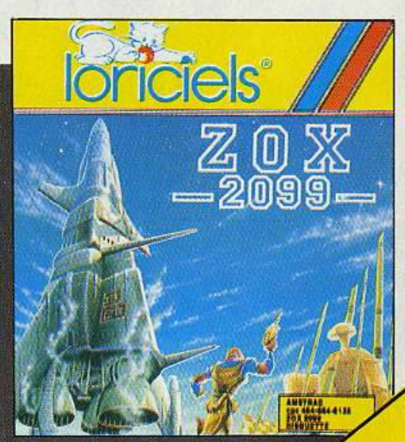
Pénètre à présent dans sa forteresse labyrinthe et prend garde de ne pas te perdre.

Découvre les nombreux passages secrets qui te permettront de progresser sans oublier que les gardes veillent et qu'il te faut tous les neutraliser, car ils en veulent à ta vie.

La liberté des otages ne dépend plus que de toi... courage et prudence!!!







GRATUIT LORICIELS NEWS

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom ....

Prénom .... Age ....

Adresse ....

Ville .... C.P. ....

Votre matériel ....

Joindre 3 timbres à 2,50 F pour participation aux frais d'expédition

T.T.
4.87

loriciels®
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F
Distribution : LORIDIF Tél. : 47 52 18 18 -



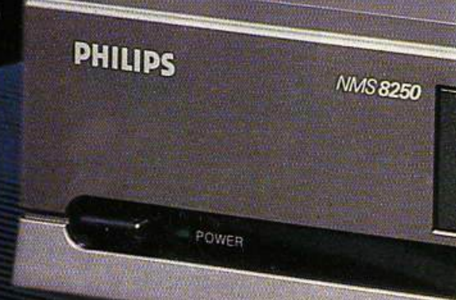




Photo Patrick Verpeaux



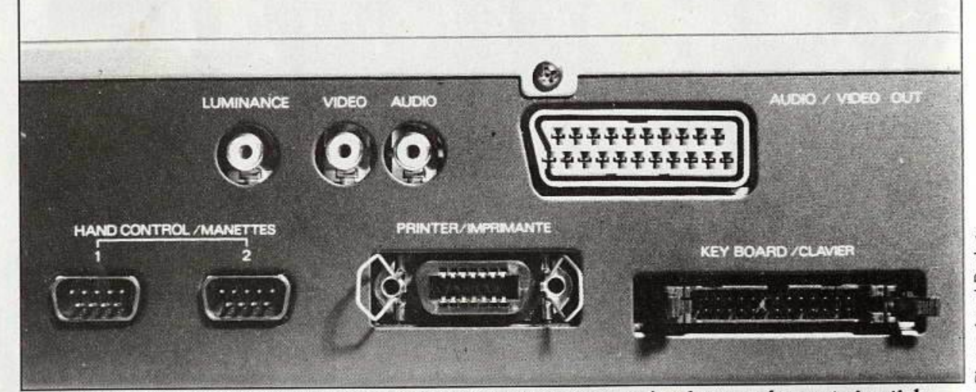
NMS 8250
Demain, c'est déjà trop tard...

Philips, c'est déjà demain ! Bluff prétentieux ou réalité tangible ? Le slogan de la multi-nationale qui a inventé le compact-disc fait sourire lorsqu'il s'applique à la micro-informatique. Pas de mystère. La dénomination NMS — pour New Media System —, ne masque pas la réalité. Copie conforme du premier *MSX II*, le *NMS 8250* n'offre pas les interfaces nécessaires à l'intégration dans la chaîne audio-vidéo du futur. Restent les capacités d'un *MSX II* classique. Mathieu Brisou les détaille pour vous...

Dernier-né de la gamme des ordinateurs Philips, le *NMS 8250* n'est autre qu'un nouveau *MSX 2*. Il gomme les principaux défauts de son prédécesseur, le *VG 8235*. Positionné haut de gamme, il le complète en essayant de préserver un certain « esprit de famille ». Un détail frappe dès le premier abord : trois lettres, NMS, ornent la machine. Mises pour « New Media System », elles sont le symbole des visions d'avenir de la firme d'Eindhoven. Notez avec quelle célérité Philips a développé cet univers du futur. Annoncé vers juin 1986, le premier maillon de ce système multimédia est déjà disponible. Certes, rien ne le complète pour le moment... Nous sommes malgré tout en présence d'une performance rare en informatique : mettre moins d'un an pour « officialiser » une appellation ! C'est précisément ici que se situe le hic. Le concept de *NMS* implique une liaison étroite entre l'ordinateur et les supports (compact disc, vidéodisques, magnétoscopes et autres). Le principe est simple : les supports contiennent les informations, l'ordinateur les exploite. On imagine la complexité d'un tel système ainsi que les environnements hard et soft requis. Or, le *NMS 8250* ne possède rien de tout ceci. Le concept « New Media System » semble donc usurpé ici.



Le NMS 8250 propose de nombreux connecteurs en version de base. Le signal vidéo possède trois sorties : péritel RVB, UHF Pal sur canal 36 et signal pseudo-composite avec luminance séparée.



Photos Armel Roubaix

A noter la présence sur la face arrière du connecteur pour magnétophone et des ports joystick. L'accessibilité fort relative de ces derniers renforce l'aspect professionnel de la machine.

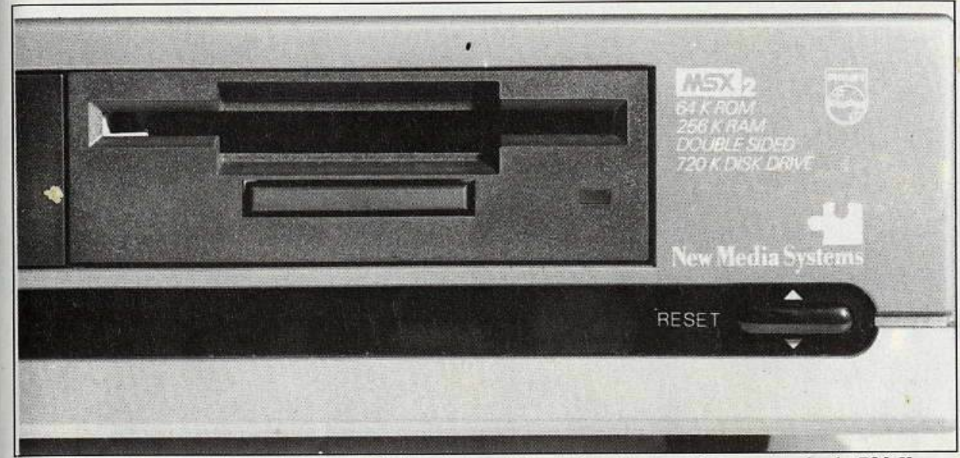
Son « look »

Une fois sorti de son emballage, le *NMS 8250* se distingue du lot par sa robe sérieuse de couleur sombre. L'aspect professionnel est renforcé par le clavier séparé et le lecteur de disquettes trois pouces et demi intégré. Enfin, les connecteurs pour joysticks et les ports cartouches sont cachés, sur la face arrière pour les premiers, sur le côté droit pour les seconds. L'installation du système est relativement simple. On commence par brancher le clavier sur la face arrière, puis on enfiche le cordon secteur dans une prise. Ensuite vient la connexion de l'ordinateur sur le moniteur. Là, il suffit de prendre le cordon de liaison Péritel et de le... Mais, où est passé le cordon Péritel ? Nulle part : ce câble est en option ! Résultat : il faut débourser entre 150 et 200 F pour pouvoir brancher le *NMS 8250* sur une télévision ou un moniteur classique. Si on demande pourquoi ce cordon est en option, Philips répond que les prises Cinch ou Pal suffisent. Or, la norme Scart/Péritel a été créée pour simplifier les branchements entre téléviseurs et périphériques (magnétoscopes, ordinateurs, vidéodisques...) Il est donc scandaleux qu'un ordinateur de plus 5 000 F ne soit pas compatible avec cette norme, surtout quand celui-ci est conçu par Philips ! Après s'être procuré le câble, il suffit de le brancher et le système est enfin opérationnel. Nous sommes évidemment en terrain connu puisque le *NMS 8250* est un *MSX 2*. Ses caractéristiques sont très proches de celles du *Sony HB 700* (testé dans *Tilt* numéro 36, page 100). *(1)*

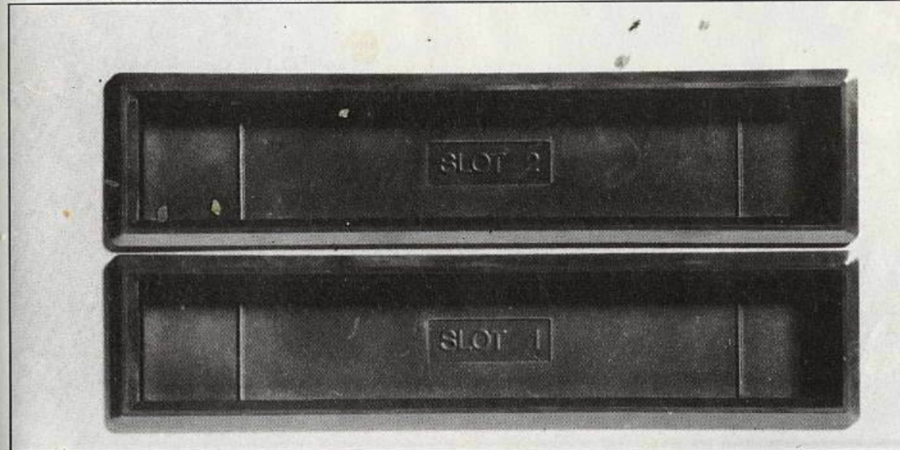
La technique

Structuré autour du célèbre microprocesseur Z 80, le *NMS 8250* propose 128 Ko de mémoire vive utilisateur et 64 Ko de mémoire morte. Côté son, nous avons trois voies sur huit octaves et un générateur de bruits. Les performances graphiques sont dignes d'un *MSX 2* : au maximum 512 sur 256 points, en seize couleurs parmi cinq cents douze. Ceci grâce à 128 Ko de mémoire dédiés au graphisme et à un coprocesseur graphique : le YM 9938. Le nombre de connecteurs est assez impressionnant. Sur la face arrière, se trouvent une fiche Péritel, une sortie son, deux connecteurs Cinch pour la vidéo (avec signal luminance séparé) et une prise UHF Pal. Ce n'est pas tout : nous trouvons aussi une prise pour le clavier, une sortie imprimante, deux ports joysticks et un connecteur pour magnétophone. Il est donc facile d'étendre la machine puisque les ports cartouches (situés sur le côté droit) font office de connecteurs de bus. Il faut noter tout de même le sérieux apporté à la fabrication. L'ouverture du capot de métal laisse entrevoir les principaux éléments du système. Sur la gauche, une alimentation à découpage, largement dimensionnée, est capable de recevoir sans problèmes deux lecteurs de disquettes. Située vers la face arrière, une carte en bakélite supporte les connecteurs vidéo et son, ainsi que les circuits de traitement nécessaires. Si on enlève cette carte, on voit apparaître une plaque de métal. Faisant office de blindage et protégeant efficacement la carte mère, elle est fixée aux montants par une dizaine de vis d'un accès malaisé. Ce système est robuste, mais suppose certains problèmes de maintenance (surtout au niveau accessibilité et temps de main d'œuvre). Une fois la plaque de montage démontée, la carte mère se laisse découvrir. De très belle facture, elle est en Epoxy double face à trous métallisés. La réalisation très propre ne révèle pas de fils ou de composants soudés à la sauvette. Gage d'une longue gestation et assurance d'une fiabilité plus que correcte. Ainsi à l'image du design, la fabrication du *NMS 8250* est très sérieuse. Cette bonne impression est renforcée par la conception même du standard MSX. La puissance du Basic au niveau graphisme permet la réalisation de programmes attrayants en peu de temps. Ainsi, la présence de trente-deux sprites maximum autorise la réalisation d'animations et ce, très simplement. Autre atout du Basic MSX : le Graphic Macro Language. Fonctionnant comme une tortue Logo, le curseur interprète une chaîne de caractères contenant des ordres simples (gauche, droite, haut, bas...). Pour le son, il existe une instruction basée sur le même principe. Des instructions originales gèrent le système au démarrage. Il est possible de mettre un mot de passe, de spécifier un mode écran ou d'afficher une chaîne de caractères. Ce Basic est dépourvu de structures modernes telles que définition de procédures ou création de labels. Plus regrettable : l'absence de « while... wend » et de « repeat... until ». Par rapport aux autres Basic des huit bits, celui du *MSX 2* apparaît comme relativement performant. En revanche, il

(1) A la veille d'imprimer le journal, Philips décide de fournir le câble Péritel avec le *NMS 8250*. Nos critiques sur ce point n'ont donc plus raison d'être.



Livré en version de base, le lecteur de disquettes trois et demi permet la sauvegarde de 720 Ko. La connexion d'un second lecteur est facile : cables et alimentation sont étudiés pour.



Les deux connecteurs pour cartouches sont sur le côté droit de la machine. Ils font aussi office d'extension de bus et acceptent de nombreuses cartes (RS 232, extension mémoire et autres).

ne peut être comparé à des produits comme GFA Basic sur *ST* ou Quick Basic sur *PC* qui le rendent complètement obsolète.

Les manuels

Le carton du *NMS 8250* contient deux manuels : le guide du Basic et de MSX Dos ainsi que le mode d'emploi. Le premier expose en cinq chapitres tout ce qui est nécessaire à un premier départ. Il commence par une « introduction au Basic » qui passe en revue les instructions élémentaires et les fondements du Basic. Progressif et relativement didactique, ce chapitre a cependant un nombre trop restreint d'exemples. Une fois les éléments de base acquis, l'utilisateur est amené par le second chapitre à explorer les possibilités offertes par les instructions graphiques et sonores des *MSX 2*. Une partie donne les éléments essentiels pour la maîtrise d'un Ram disk et de l'horloge temps réel. Les exemples sont en nombre limité. La troisième partie est une sorte de fourre-tout où l'on trouve des tuyaux sur l'imprimante, les joysticks, les messages d'erreur, etc. Bien que parfois insuffisantes, les informations sont précieuses. La dernière partie concernant le Basic est un appendice qui passe en revue toutes les instructions et leurs principales caractéristiques. Le cinquième et dernier chapitre du manuel concerne MSX Dos et permet d'aborder simplement le système d'exploitation des disquettes. De « format » à « dir » en passant par les codes d'erreurs, les instructions sont décrites en détail. Leur maîtrise ne devrait donc pas poser de problème.
Le second manuel, dénommé « mode d'emploi », décrit les spécificités de la machine (clavier, position des connecteurs...). On y trouve aussi des informations plus techniques telles que la cartographie mémoire ou les brochages des connecteurs.

RADIOSCOPIE
Origine : Japon
Microprocesseur : Z80 à 3,5 MHz
Mémoire vive : 256 Ko
Mémoire morte : 64 Ko
Mémoire utilisateur : 128 Ko
Haute résolution : 512 par 256 en 16 couleurs
Palette : 512 couleurs
Son : 3 voies sur 8 octaves plus un générateur de bruits
Mémoire de masse : lecteur de disquettes 3 pouces et demi, 720 Ko formaté en version de base. Magnétophone utilisable.
Prix : n. c.

TILTOSCOPIE
Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★★★
Stylo optique : non, pas en France
Joystick : oui, deux prises intégrées
Ludothèque : ★★
Bibliothèque : ★
Qualité/Prix : ★★★

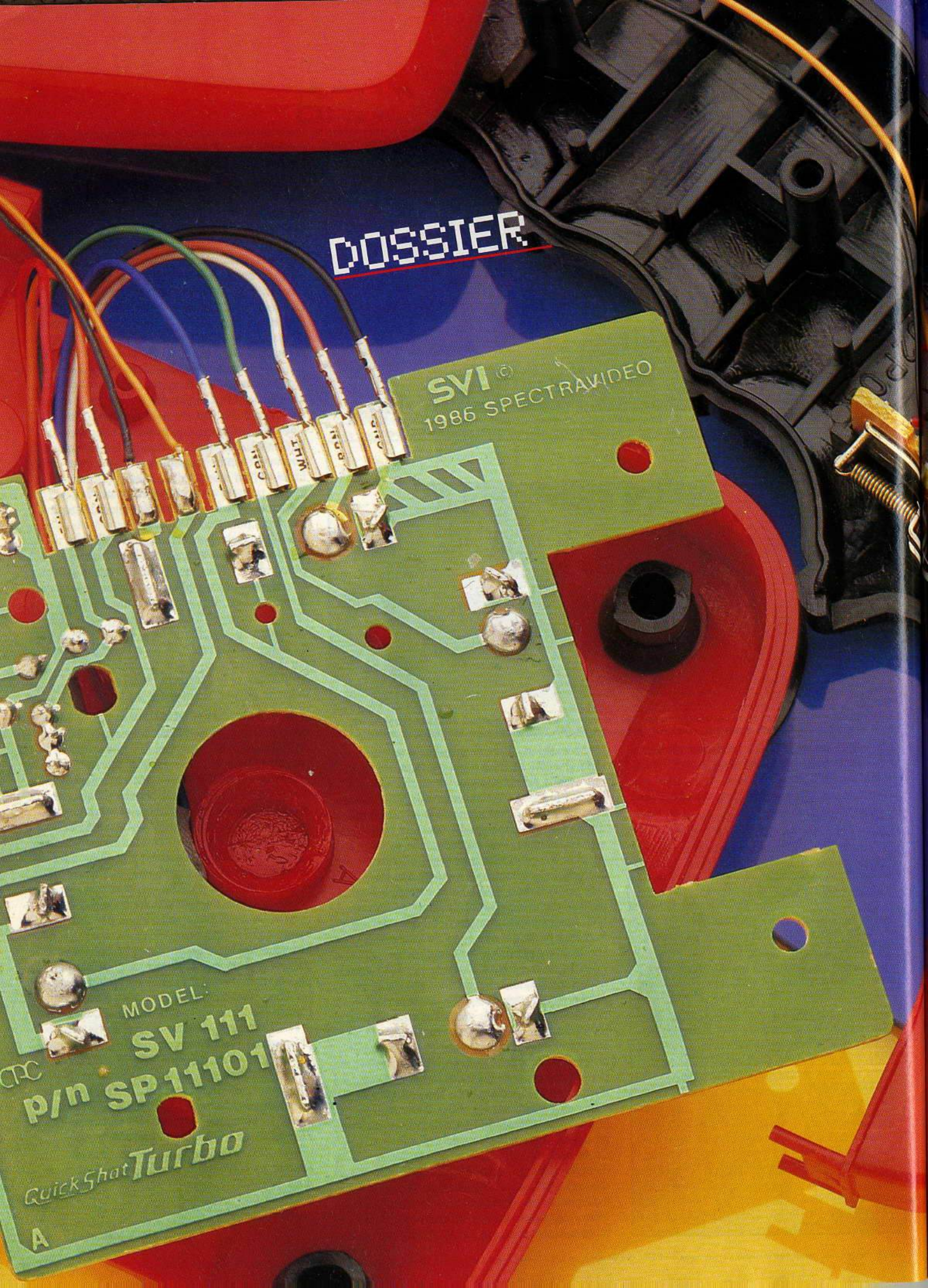
Home Office II

Le *NMS 8250* est livré en version de base avec un logiciel d'applications dénommé Home Office II. Cet intégré contient un traitement de texte, une gestion de fichiers, un tableau/grapheur, un gestionnaire de planning et un agenda. L'ensemble est cependant très pénible à utiliser. Il est toujours possible de passer d'un module à l'autre, mais au prix d'accès disquette d'une lenteur exagérée.
Les caractères sont affichés avec un retard trop important, source de trop nombreuses erreurs de frappe. Enfin, certaines imperfections compliquent sérieusement les choses.
Ainsi l'impression dite rapide ne teste pas la présence de l'imprimante.
Tout ceci est fort regrettable.
Cet intégré contient pourtant de bonnes idées. Une calculatrice est disponible, l'horloge est facilement accessible, de nombreuses fonctions pourraient rendre l'ensemble très souple...
En outre, un manuel de qualité complète le tout. Il propose onze chapitres et une annexe qui exposent les spécificités des modules ainsi que leurs points communs.
Clair et suffisamment didactique, il pourrait avantageusement être pris en exemple par les concurrents... Mais, au risque de nous répéter, ce programme est inutilisable. Signalons tout de même qu'il est disponible en Rom, à un prix relativement élevé il est vrai. Autre regret : MSX Designer n'est pas fourni avec la machine, alors qu'il l'est avec le *VG 8235*. Ce bon programme aurait pu mettre en valeur les qualités du *NMS 8250*. Que Philips ne le livre pas avec la machine est tout simplement incompréhensible.

Quelle cible ?

Bien que de grande qualité, la seconde édition du standard MSX n'est toujours pas soutenue par les éditeurs de livres et de logiciels. L'acheteur potentiel est seul face à sa machine. Il ne peut tirer parti de ses possibilités qu'en programmant. Seuls les hobbystes sont donc susceptibles d'être intéressés par le *NMS 8250*. Et cette machine aura du mal à s'imposer face au *Sony HB 700*. Ce dernier propose en effet une plus grande capacité mémoire et de meilleurs logiciels, pour un prix assez proche. Le Sony est plus apte à séduire les amateurs avertis. Le *NMS 8250* pèche donc par un manque de compétitivité. Son seul réel avantage réside dans son nom : Philips. Mais le passé a montré que la France était de plus en plus hermétique à cet argument (l'image de Sony est bien supérieure à celle de Philips). L'autre problème, plus général celui-ci, auquel le *NMS 8250* risque de se heurter est la présence de machines moins chères, aux capacités et à la logithèque bien plus étendues. Les *PC* sont infiniment plus convaincants que n'importe quel *MSX* et les hobbystes ne s'y trompent pas. Autre concurrent : le *ST*. Nous avons vu le dernier, le *Mega ST*, au Consumer Electronics Show de Las Vegas, début janvier 1987. Atari ne lâche pas sa proie et attaque les concurrents de plus belle. Comment dans ce contexte, peut-on imposer trois lettres qui n'ont pour convaincre que l'espoir d'un avenir meilleur ?

Mathieu Brisou


SVI ©
1986 SPECTRAVIDEO
MODEL:
SV 111
p/n SP11101
QuickShot Turbo

Ton joystick est chic ! mon joystick est choc...

Son joystick était toc, crac, cassé, trop usé.
Plus d' joysticks en stock ?
Flip... déprime... il craque.
Quête, enquête, supplique. Un tas d' joysticks
s'amasse. Tout son fric y passe. Il raque,
sans cesse, il raque. Fait même un fric-frac.
Trente-cinq joysticks s'éclatent, ses poignets
trépassent, tous ses joysticks claquent.
Connaissait pas *Tilt* : mort, enfer, patraque.
Morale : t'as ton joystick qu'est toc,
t'as qu'à lire *Tilt*. Et toc.

En matière de joysticks tout semble clair : on branche et on joue.
Il existe deux types de joysticks : numériques ou analogiques.
Les premiers sont les plus courants, les seconds sont utilisés sur des machines comme les *PC* et compatibles ou les *Apple II*.
Le principe du joystick numérique est assez simple. En fonction des mouvements du manche de commande, des ergots, généralement en plastique, appuient sur des interrupteurs. Ceci pour toutes les directions. Une fois enfoncés, les contacteurs permettent le passage d'un courant bien déterminé à l'intérieur d'un circuit correspondant à la direction désirée. Il existe donc, pour chaque direction, deux états possibles : ouvert ou fermé. Voilà pourquoi ces joysticks son dénommés numériques. Ensuite l'ordinateur détecte quel est le circuit fermé et, en fonction de celui-ci, de nouvelles valeurs seront calculées. Par exemple, dans un jeu d'arcade simple lorsque le contacteur du circuit correspondant à la direction droite sera enfoncé, l'ordinateur déplacera le vaisseau vers la droite. Ce principe reste le même pour les boutons de tir bien que ces derniers soient plus simples d'un point de vue mécanique. Le principe du joystick analogique est plus complexe mais sa précision est plus grande. Il met en œuvre des potentiomètres (ou résistances variables). En fonction des déplacements du manche, deux potentiomètres voient leurs valeurs résistives au courant varier. Notez qu'il n'y a que deux potentiomètres et non quatre. Or ces composants sont, contrairement aux contacteurs des joysticks numériques, toujours parcourus par un courant. Ce qui varie en fonction de la résistance des potentiomètres. La seconde étape consiste à convertir en valeurs numériques cette valeur analogique (voici l'explication du nom donné au potentiomètre utilisant ce principe).
Il faut donc passer par un convertisseur analogique digital pour que le processeur puisse interpréter les mouvements du manche. Une fois le courant transcrit en valeur numérique, le processeur calcule le déplacement du manche. De cette manière, il est informé de l'actuelle position du manche par rapport à l'ancienne.
Il devient possible de savoir si un objet présent à l'écran doit être déplacé vers la droite, la gauche, le haut ou le bas. Enfin, les boutons de tir se réduisent à de simples interrupteurs.



La prise en main du JS 55 est déconcertante mais on s'y fait rapidement.
Solidité : ★★★★
Ergonomie : ★★★
Contacts : classiques
Tir : 3 boutons
Prix indicatif : 150 F.

Précis et doux, le Pro 5000 est malheureusement dépourvu de ventouses. Dommage !
Solidité : ★★★★
Ergonomie : ★★★★
Contacts : micro-switchs
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 180 F.

Le Magnum de Mastertronic est très agréable. Mais il aurait gagné à plus de compacité.
Solidité : ★★★★★
Ergonomie : ★★★★★
Contacts : micro-switchs
Tir : 1 bouton
Prix indicatif : 160 F.

Seul modèle actuellement disponible chez Atari, le CX 24 est de conception ancienne.
Solidité : ★★★★
Ergonomie : ★★★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 100 F.

Malgré un design fantastique, le Quick Shot VII ne tient pas ses promesses.
Solidité : ★★★★
Ergonomie : ★★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 120 F.



Le JS 75 de Sony possède une qualité : son design. Pour le reste...
Solidité : ★ ★ ★
Ergonomie : ★ ★
Contacts : classiques
Tir : 3 boutons
Prix indicatif : 250 F.

Bien que sa fabrication soit interrompue, le Quick Shot I reste un classique.
Solidité : ★ ★ ★
Ergonomie : ★ ★ ★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 60 F.

Référence en matière de joysticks, le Speed King est désormais connu de tous.
Solidité : ★ ★ ★ ★ ★
Ergonomie : ★ ★ ★ ★
Contacts : micro-switchs
Tir : 1 bouton
Prix indicatif : 160 F.

Tenant plus du gadget que du joystick, le Wiz Card est amusant... au début.
Solidité : ★ ★ ★
Ergonomie : ★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 100 F.



Manque de précision et boutons de tir trop durs sont les caractéristiques du Quick Shot V.
Solidité : ★★★
Ergonomie : ★★★★
Contacts : classiques
Tir : 3 boutons
Prix indicatif : 130 F.

Son socle large donne une bonne assise au JS 70. Douceur et précision en font un outil redoutable.
Solidité : ★★★★★
Ergonomie : ★★★★
Contacts : micro-switchs
Tir : 4 boutons
Prix indicatif : 350 F.

Une bonne ergonomie, un manche précis et des micro-switchs : le Zipstick est dépourvu des défauts gênants.
Solidité : ★★★★
Ergonomie : ★★★★
Contacts : micro-switchs
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 130 F.

Le Quick Shot IX est très original. Ça ne suffit pas à faire un bon joystick...
Solidité : ★★★
Ergonomie : ★★★★
Contacts : micro-switchs
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 180 F.



Le Joypad est très beau mais son ergonomie rend les manœuvres peu agréables.
Solidité : ★★★★
Ergonomie : ★★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 130 F.

...boule imprécise ...des ...rendent ...éroutant...
... : ★★★
...nomie : ★★
...ontacts : classiques
Tir : 4 boutons
Prix indicatif : 350 F.

Plus manche de commande que joystick, le Cobra s'avère irréprochable.
Solidité : ★★★★★
Ergonomie : ★★★★★
Contacts : micro-switchs
Tir : 3 boutons
Prix indicatif : 790 F.

Jouer avec le joystick Exelvision tient plus du rêve que de la réalité !
Solidité : ★★★
Ergonomie : ★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 290 F.

Stable, précis et souple, le Quick Shot X est tout indiqué pour les PC et compatibles.
Solidité : ★★★★
Ergonomie : ★★★★
Contacts : potentiomètres
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 550 F.



Petit mais costaud !
Le Boss de Wico est précis mais un peu trop mou.
Solidité : ★ ★ ★ ★ ★
Ergonomie : ★ ★ ★ ★ ★
Contacts : classiques
Tir : 1 bouton
Prix indicatif : 190 F.

Comme le II+, le Quick Shot II est peu résistant. De plus, il ne possède pas de micro-switchs.
Solidité : ★ ★ ★
Ergonomie : ★ ★ ★ ★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 100 F.

Un peu trop ferme mais très précis, le JY 2 Amstrad est relativement agréable.
Solidité : ★ ★ ★ ★
Ergonomie : ★ ★ ★ ★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 120 F.

Le VU 0001/79 de Philips est identique à l'ancien Thomson. De bonne qualité, il est très solide.
Solidité : ★ ★ ★ ★ ★
Ergonomie : ★ ★ ★
Contacts : classiques
Tir : 1 bouton
Prix indicatif : 100 F.

Le Quick Shot IV possède trois manches. C'est son seul réel avantage.
Solidité : ★ ★ ★
Ergonomie : ★ ★ ★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 150 F.

Bien dessiné, précis et fiable le Competition Pro est hélas dépourvu de ventouses.
Solidité : ★ ★ ★ ★ ★
Ergonomie : ★ ★ ★ ★
Contacts : micro-switchs
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 190 F.



Quick Shot II+ est un
n joystick mais il vieillit
al, très mal.
lidité : ★★★
gonomie : ★★★★
ntacts : micro-switchs
: 2 boutons
ix indicatif : 130 F.

Le petit dernier de Thomson n'est ni plus ni moins que le Quick Shot I.
Solidité : ★★★
Ergonomie : ★★★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 120 F.

Bien que peu ferme, le Moonracker I est très précis. Est-ce dû au mercure ?
Solidité : ★★★★
Ergonomie : ★★★
Contacts : mercure
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 100 F.

Le Command Control possède plusieurs poignées et sa solidité tient à toute épreuve.
Solidité : ★★★★★★
Ergonomie : ★★★★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 290 F.



La prise en main de l'Aerobic Joystick est agréable : commandes fermes, précision correcte...
Solidité : ★★★★★
Ergonomie : ★★★★
Contacts : classiques
Tir : 1 bouton
Prix indicatif : 250 F.

Le Challenger GX 112 possède des commandes de qualité. A noter : le vieillissement rapide des ventouses.
Solidité : ★★★★
Ergonomie : ★★★★★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 160 F.

e Crack Shot est uffisamment précis, nais sa solidité st relative...
olidité : ★★
rgonomie : ★★★
Contacts : classiques
ir : 2 boutons
rix indicatif : 20 F.

Pour compati Apple II, le Gi des boutons de accessibles.
Solidité : ★★★★★
Ergonomie : ★★★
Contacts : potentiomètres
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 200 F.

Le Stick se distingue par l'absence de socle, les contacts au mercure et son imprécision chronique.
Solidité : ★★★★
Ergonomie : ★★★★★
Contacts : mercure
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 150 F.

Tout le monde reconnaît l'importance du joystick : il est le lien privilégié entre le joueur et sa machine. Encore faut-il que cette « extension », ô combien nécessaire, soit adaptée à sa machine. Les *PC* et compatibles ainsi que les *Apple II* requièrent des joysticks analogiques. Les autres machines, munies de prises dites Atari, se contentent d'un joystick numérique. Peu importe le type du joystick, l'essentiel est qu'il soit solide. Inutile de mettre des fortunes, il est possible de trouver des joysticks costauds pour environ 200 F pour les numériques et 300 à 350 F pour les analogiques. Un conseil : si vous cherchez un joystick numérique, choisissez de préférence un modèle muni de micro-switchs (comme le Quick Shot II Turbo, l'un des plus vendus à l'heure actuelle — 160 F). Autre point important : l'ergonomie. C'est-à-dire l'adaptation de votre main au manche ainsi que l'accessibilité des boutons de tir. Si vous hésitez entre plusieurs modèles, prenez celui que vous tenez le mieux en main. Si vous hésitez encore, un autre critère de choix existe : la texture des commandes. D'une personne à l'autre tel joystick est trop ferme ou trop mou. C'est complètement subjectif. Encore une fois, il n'existe qu'une solution : essayer.
Ensuite viendront les détails plus secondaires comme la présence d'une autofire ou de ventouses, le design, etc.

Mathieu Brisou

Les prix des joysticks sont donnés ici à titre indicatif.
D'une boutique à l'autre, ils peuvent varier du simple au triple. Renseignez-vous avant d'acheter !

Nous remercions les sociétés Amstrad, Audiosonic/Spectravidéo, BG Diffusion, Coconut, Electron, Exelvision, Guillemot/International Software, Innelec, Mastertronic, Philips, Run Informatique, Sony, Thomson, pour leur prêt de matériel qui nous a permis de réaliser ce dossier.

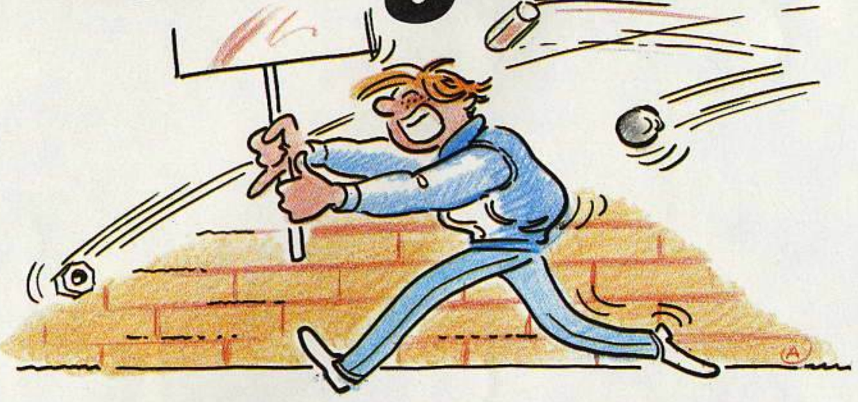


Connu de tous, le joystick Atari est un modèle de simplicité. Il est devenu rare, mais en cherchant bien...
Solidité : ★★★★★
Ergonomie : ★★★
Contacts : classiques
Tir : 1 bouton
Prix indicatif : – de 100 F.

Dédiée M.S.X., cette version du Quick Shot II se distingue par sa livrée blanche. Pour le reste...
Solidité : ★★★
Ergonomie : ★★★★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 130 F.

Photos Patrick Verpeau

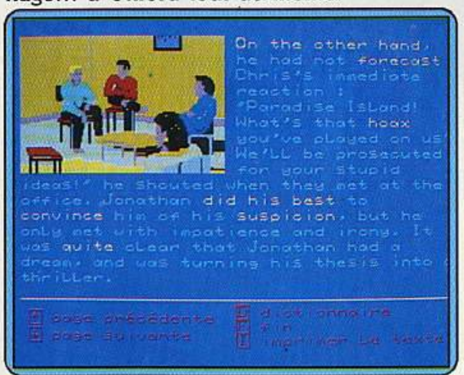
Oui à la sélection... des logiciels



Aucune hésitation. Oui à la sélection... Malheureusement, elle est encore impossible. Nous avons pris tout ce qui se présentait. De l'écriture à l'anglais, les éducatifs se suivent et se ressemblent.

ÉNIGME À OXFORD

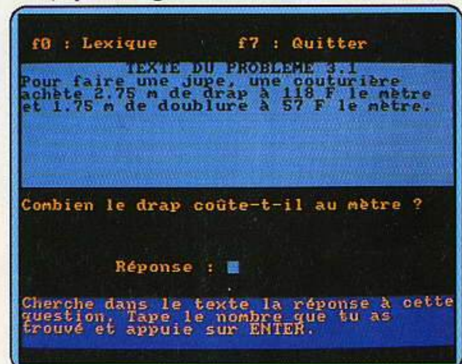
L'angoisse nous étreignit pendant tout le chargement du logiciel.
Après avoir suivi *Alice,* en anglais, *au pays de Big Ben,* puis l'avoir subie, en allemand dans *Balade Outre-Rhin,* allions-nous retomber sur « Super Alice à l'Université » ? Eh bien, soyez rassurés, Coktel Vision a laissé tomber Lewis Caroll et c'est Jonathan qui nous plonge ici dans une histoire plus piquante d'espionnage... à Oxford tout de même.



La présentation n'a pourtant pas changé : un texte agrémenté d'une illustration (plutôt en progrès) constitue le support de séries de questions. Destinés à des utilisateurs ayant deux à trois ans d'anglais, les textes sont assez longs (quatre épisodes de quatre pages) pour offrir un certain choix de vocabulaire (un dictionnaire est prévu pour les termes les plus difficiles). On trouve systématiquement pour chaque épisode :
— Cinq questions de compréhension, avec retour possible au texte.
— Dix exercices de grammaire précédés d'un rappel sur les temps, la forme interrogative, le gérondif...
— Dix questions lexicales, exercices de traduction français-anglais des mots du texte.
Enfin, si votre score a été suffisant (sinon, vous serez « punis » par un exercice de grammaire supplémentaire), l'épisode se termine par une grille de mots croisés.
Récréation archi-classique, moins déprimante cependant que certains petits jeux des précédents logiciels.
Reste l'inconvénient majeur de la formule retenue : on vient tout de même vite à bout des quatre épisodes et, faute de renouvellement possible, le logiciel est rapidement épuisé. Pour une utilisation cohérente, vraiment utile, il faudrait une série d'énigmes de difficulté croissante, voire même la possibilité de créer des exercices.
Un seul texte de cette taille ne peut évidemment qu'effleurer les questions.

KIT ÉDUCATIF CM2-6e

Plus qu'un logiciel, c'est un ensemble d'outils de révision et de soutien que propose Hatier. Dans la valise CM2-6e, tout ou presque pour aborder le collège en toute sérénité : trois logiciels, une cassette de dictées, des livres de conjugaison, d'orthographe, de dictées, de calcul, et un roman... seul le raton-laveur n'est pas de série !
Que ce soit pour travailler en cours d'année ou pour réviser pendant les vacances, un guide détaillé évite de s'y perdre, offrant en particulier un planning d'utilisation.
La partie informatique elle-même comporte trois logiciels :
— *Bilan des acquis :* sans grande originalité, il constitue un contrôle des connaissances en français et mathématiques et se présente sous forme de questionnaires notés sur dix. Les exercices ne comportent pas de correction mais chaque bilan précise les notions à revoir selon les fautes commises.
— *Le bloc-notes :* il s'agit d'une création de fichiers : dates historiques, règles de conjugaison , tables... ou, pourquoi pas, les derniers tuyaux de « SOS Aventure » !
Chaque page du bloc-notes peut inclure un titre, quinze lignes de texte et des mots-clés

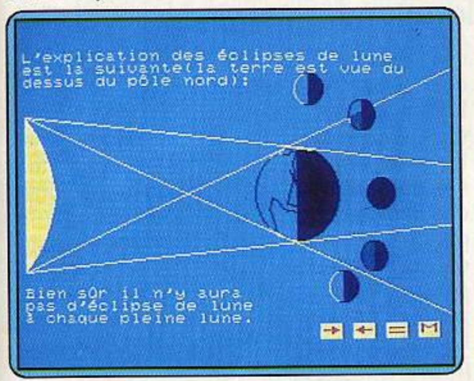


facilitant la recherche. Rien d'extraordinaire mais l'utilisation en est facile.
— *Logique et méthode :* l'idée la plus intéressante des trois modules, excellente même. A partir de l'énoncé de problèmes, l'ordinateur guide l'enfant vers la solution, vérifiant d'abord la bonne compréhension des questions, l'interrogeant ensuite sur le sens des opérations à effectuer... Il est ainsi impossible de se lancer dans la résolution sans avoir vraiment compris le texte. L'ensemble est intelligent, progressif, parfois un peu confus du fait des

multiples possibilités de retour aux données, au lexique, aux opérations... Quant à son intérêt, que celui qui n'a jamais vu un élève de sixième résoudre un problème sans en avoir lu l'énoncé en doute le premier !

OPTILAB 1

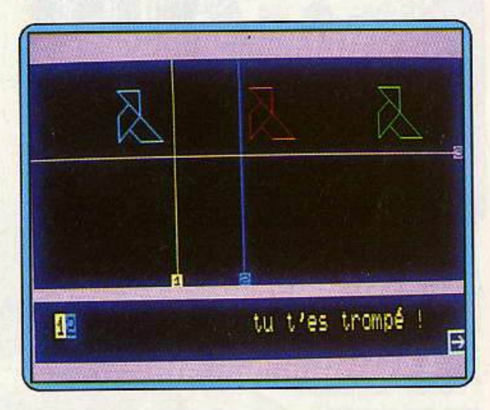
Deux cassettes bien pleines pour couvrir l'ensemble des nouveaux programmes d'optique de quatrième. Au menu : propagation de la lumière, chambre noire, miroirs, analyse de la lumière, ombre et pénombre, saisons et éclipses.
Chacun des six modules est construit sur le même modèle : un résumé de cours assorti de nombreux schémas puis quelques questions sur le sujet traité.



Disons-le tout de suite : c'est dans l'énorme part donnée à l'exposé que réside le défaut fondamental du logiciel. On a l'impression que les auteurs ont voulu faire entrer le contenu d'un livre dans la petite mémoire d'un *MO 5* ! Quant aux simulations qui accompagnent ce cours, plus ou moins habiles suivant les thèmes, elles ne peuvent en tout cas jamais rivaliser avec l'utilisation d'une véritable chambre noire ou d'un miroir. L'effort est d'autant moins utile que la plupart de ces expériences n'exigent qu'un matériel simpliste ! Seuls peut-être les modules traitant des phases de la lune, des saisons ou des éclipses justifiaient de tels développements ?
Optilab peut donc encore servir d'aide-mémoire, mais qu'il remplace l'expérience si le matériel manque, comme le suggère la notice, certainement pas. Aucune commune mesure entre la contemplation passive d'un écran et la manipulation effective !
En comparaison, la part laissée aux exercices (pas plus de quatre ou cinq par sujet) semble dérisoire alors que là, justement, l'ordinateur pouvait prendre l'avantage sur les autres supports. Au contraire, la correction des réponses se limite ici à « vrai » ou « faux » dans la plupart des cas, sans autre commentaire. Certes, l'ensemble est correctement réalisé, plutôt clair et complet ; mais, faute d'une véritable interactivité, il laisse l'utilisateur en position de spectateur, alors qu'il devrait être acteur.

COCOTTE

Un petit jeu mathématique pour illustrer la notion de symétrie. Sans grande ambition, ce logiciel tout simple vous permet de déplacer une figure autour de trois axes de symétrie. Matériau de base, une cocotte de papier dans tous ses états : à gauche, à droite, à l'endroit, à l'envers...
Une première option vous permet de visualiser les différentes transformations et de les composer. Pour cela, il suffit de taper le numéro de l'un des trois axes pour voir s'afficher l'image de la « cocotte-départ ».
N'hésitez pas à multiplier les essais avant de vous lancer dans le jeu lui-même, beaucoup moins évident.
Dans la deuxième option, vous devrez effectuer le travail inverse. Deux cocottes apparaissent : une rouge pour le point de départ, une bleue pour la « cocotte-résultat ». Vous tapez la suite de symétries qui fait passer de l'une à l'autre : cette fois, vous ne pouvez compter que sur votre propre mémorisation des déplacements puisque aucune image intermédiaire ne vous est donnée.
Dans ces conditions, l'exercice s'avère plutôt difficile et, si vous échouez systématiquement, il ne reste plus qu'à tricher en utilisant papier et crayon. Le jeu perd alors la majeure partie de son intérêt.



Des exercices plus progressifs et une option supplémentaire permettant de voir les images intermédiaires aideraient à coup sûr les moins doués.

APPRENDS-MOI À ÉCRIRE

Quel que soit le coup porté à la calligraphie par la machine à écrire puis le traitement de texte, l'écriture manuelle demeure pour longtemps le support le plus direct, le plus souple du message écrit. Son apprentissage, long et complexe, exige la mise en œuvre de techniques variées où l'acquisition du geste va de pair avec la compréhension d'un contenu. Il n'est donc pas question d'apprendre à écrire par ordinateur interposé ; ce logiciel ne prétend qu'à enrichir les activités proposées à l'enfant.
Le premier module, « Page d'écriture », présente des modèles de lettres ou de mots. Les lettres entrées au clavier s'inscrivent sur l'écran dans une réglure Séyes. On peut sélectionner le type de caractères (scripte ou cursive, majuscule ou minuscule) ainsi que la couleur, la taille ou la vitesse d'écriture.
Sur cassette, le changement de caractères exige dans certains cas un rembobinage pour



accéder au fichier choisi... on pouvait sans doute trouver plus simple.
Le second module, « Mots à lire », exerce l'œil plus que la main puisqu'il s'agit de repérer la lettre manquante d'un mot. Le type de caractère peut être modifié comme dans la première partie afin de faciliter le passage d'une forme de lettre à une autre.
Enfin, un bilan apparaît après dix exercices : pas de note mais l'indication des lettres « pas sues » ou « mal sues ».
L'ensemble est correctement réalisé, facile à utiliser (en version disquette surtout) et le dépouillement cher à Cedic a ses adeptes pour une utilisation scolaire. Cela ne nous empêche pas de regretter qu'un module plus ludique ne complète ce logiciel bien sérieux par des exercices plus captivants.

Dominique Leclerc

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
APPRENDS-MOI A ÉCRIRE	CEDIC	K7 DISK	THOMSON AMSTRAD NANORESEAU	Ecriture 5-8 ans	★★★	★★★	14	C
COCOTTE	FIL	K7	MO 5 TO 7/70	Mathématiques collèges – lycées	★★★	★★	10	A
ENIGME À OXFORD	COKTEL VISION	K7 DISK	THOMSON AMSTRAD PC	Anglais 4e – 2e	★★★	★★★	11	B (K7) C (disk)
KIT ÉDUCATIF CM2/6e	HATIER	K7 DISK	THOMSON AMSTRAD M.S.X.	Français Mathématiques CM2	–	★★★★	16	E
OPTILAB 1	EDIL-BELIN	K7	THOMSON	Physique 4e	★★★	★★★★	11	C

I'm a poor lonesome tilman

Pistolet à la ceinture, regard mi-clos sous l'aveuglant soleil de l'Ouest, votre main effleure la crosse du revolver, votre porte-bonheur à six coups. Lucky Luke ou Billy the Kid, shérif ou desperado, la loi est ici celle du plus fort. Et s'il est facile de jouer au héros, le plus dur sera certainement de rester longtemps en vie !

Le Far West, paysage chéri des scénaristes ou dessinateurs de tout poil, est bien peu prisé dans le domaine de la micro informatique ludique. Nous avons regroupé ici les meilleurs titres concernés : du duel « spaghetti » au rodéo, à vous de choisir entre la gloire et... les vautours !

Law of the West : la loi de l'Ouest comme s'il y avait une loi ! Vous voici néanmoins responsable d'une petite ville. Votre rôle : assurer la tranquillité des habitants de la région et n'utiliser votre six-coups qu'en dernier ressort. Vous faites donc votre tournée quotidienne lorsqu'une voix vous apostrophe : « C'est vous le shérif de cette ville puante ? » Que répondre ? Une insulte bien pensée ou adopter un ton conciliant qui désarmera votre interlocuteur ? Dernière solution, dégainer, juste pour voir si vous n'êtes pas rouillé après toutes ces années sans histoire.
Law of the West propose un mode de maniement extrêmement précis et pratique. Si vous choisissez de parlementer avec votre adversaire, diverses phrases s'inscrivent en bas de l'écran : de l'insulte la plus grinçante à la réponse la plus calme. Il est possible d'affronter toutes sortes d'adversaires et ce, par simple maniement du joystick. Mais attention, il arrive que l'ennemi en vienne rapidement aux armes. Plus que de diplomatie, il s'agit de pousser le joystick (dégainer) et de positionner au plus vite la mire sur la cible. Dommage que les graphismes et l'animation ne soient pas de meilleure qualité. Mise à part sa facilité de jeu, ce logiciel a l'avantage de proposer un scénario riche et bien conçu. Les personnages que vous allez rencontrer sont très nombreux et suffisamment variés pour laisser place à une stratégie de jeu originale. Inutile par exemple de provoquer le docteur du village. Il refuserait de vous soigner par la suite. Les enfants sont, de leur côté, très habiles à vous dévoiler quelques importants secrets. Les femmes, enfin, sont de deux sortes : respectables ou... A vous de séduire celle qui fera grimper votre bonus !
Aussi intéressant pour son action que pour la richesse de son scénario, *Law of the*

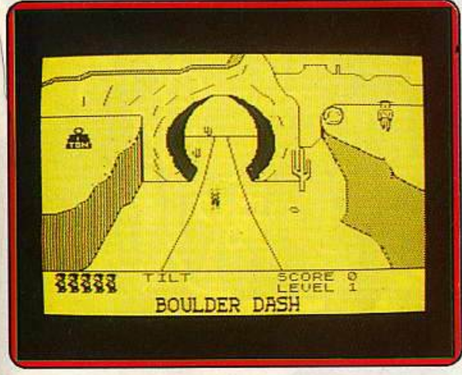


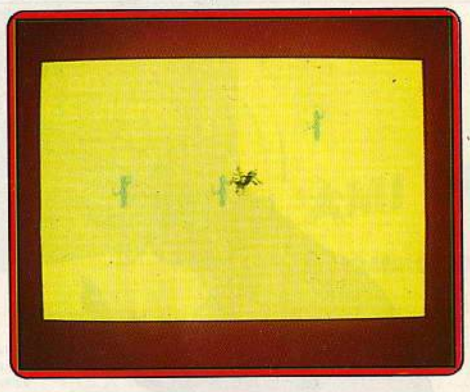
West est assurément le meilleur compromis que l'on puisse réaliser sur un semblable thème. Pour un graphisme moyen, la bande sonore — folklore américain — vous suivra tout au long de la route ! (Disquette Accolade pour *Apple II*.)

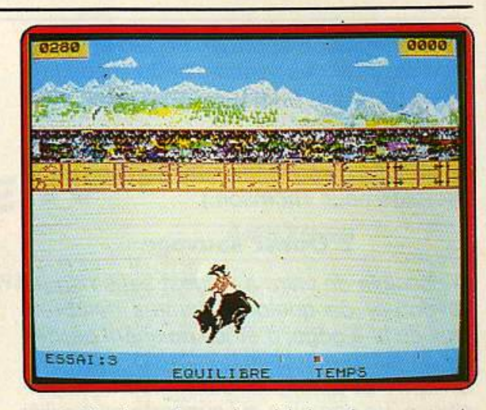
Gunfright : A quelques milles à l'est se trouve la sinistre ville de Gunfright. Il ne s'agit pas d'un havre de paix ! Le shérif est un homme vigoureux, tout juste équipé du fameux joystick à barillets. Il s'agit de vous, bien sûr, vous qui devez une fois de plus éliminer la racaille. On retrouve ici le fameux couple action/stratégie de *Law of the West*. Avant tout : collecter suffisamment de dollars pour payer vos munitions et les divers frais de votre nouvelle vie. Un coup placé au beau milieu de la première bourse qui passe comme à la foire et voici venu le début de la fortune. Méthode efficace puisqu'il vous est possible d'apprendre à manier le six-coups avant de vous lancer à la poursuite de vos ennemis. Lorsqu'enfin sonne l'heure du départ, vous êtes libre de parcourir la ville en tous sens. Le graphisme est loin d'être exceptionnel. Les personnages sont petits et la topologie des lieux se résume en un enchevêtrement de murs et de rues. Bien plus intéressante est la stratégie de vos rencontres. Là encore, il est possible de se faire soigner par le docteur de la ville. Mais tout se paye. Il faut donc gérer son pécule. Le seul moyen de gagner de l'argent frais est de capturer, ou plutôt de tuer, un desperado. Le duel au pistolet est agréable, suffisamment difficile en tout cas pour motiver le joueur. A l'opposé, la disparition des dollars est très aisée. Le plus important est en fait de ne pas tirer à tort et à travers. Les munitions coûtent cher et si, par malheur, vous veniez à descendre un honnête citoyen, c'est vous qui paieriez les frais d'enterrement... De par l'importance de l'argent et les indications que vous fournissent les « agents de la circulation », on se rapproche ici de l'aventure/action. (K7 Ultimate pour *Spectrum*.)



Cliff Hanger : il y a des shérifs qui ne quittent jamais leur ville... et il y a ceux qui acceptent des missions encore plus périlleuses. A travers rochers et canyons, ils traquent l'ennemi jour et nuit. Avant le classique repos au coin du feu sur fond de banjo, *let's go* pour l'aventure avec Cliff Hanger, le justicier des montagnes !
Tirant de tous côtés, votre adversaire ressemble étrangement au fameux Bip-Bip, ennemi juré de Vil Coyote... Mêmes décors, mêmes armes, vous choisissez dans un premier temps entre le rocher, la bombe ou le boomerang. L'action se décompose en plusieurs tableaux. Malheureusement, l'ordinateur met en place, après chacune des phases de jeu, un écran de présentation qui malmène l'ambiance de la partie. Les phases précitées sont particulièrement courtes. Votre adversaire court au loin le long de la route qui serpente entre les canyons. Vous, du haut de votre rocher, tentez de précipiter une quelconque arme sur la tête du bandit. La stratégie consiste donc







simplement à comprendre le mécanisme du piège (souvent très simple) et à l'actionner avec précision. La difficulté de votre mission croît selon différents niveaux.
Exclusivement basé sur l'action, ce logiciel laisse peu de place à la réflexion. Les graphismes sont plaisants, mis à part le découpage des séquences de jeu. Pour le reste, il s'agit d'apprécier l'ambiance d'un décor agréable bien que très simple. (K7 New Generation Software pour *Spectrum*.)

Stage Coach : on reste dans l'action avec un justicier involontaire, simple cow-boy de son état, transformé pour un jour en conducteur de diligence. Pour remplacer le véritable pilote, tué dans une embuscade, vous calmez les chevaux et montez à bord de l'embarcation. Une mission qui répond à un scénario complexe où se succèdent routes de montagnes, attaques indiennes ou prises d'otages ! Logiciel d'adresse avant tout, *Stage Coach* vous rend responsable de six passagers. Pour mener ces derniers à travers les dangereuses montagnes de la Sierra Peligrosa, vous luttez tout d'abord contre le relief accidenté de cet univers cruel.



Le pays du vautour n'est qu'un enchevêtrement de rochers, précipices et nids de poules. Il faut malgré tout penser à la sécurité des membres de l'équipage. Ramassez donc toutes les caisses qui parsèment la piste. Cette épuisante course-poursuite se terminera peut-être par un carnage au revolver. A vous de faire votre loi, bien campé sur le toit de la diligence.
Ce logiciel illustre à merveille notre sujet. La richesse des situations rencontrées aide à oublier la simplicité du graphisme et de l'animation. En espérant que ce scénario inspire prochainement de nouveaux créateurs ! (K7 Creative Spark pour *Spectrum*.)

Rodéo : lorsqu'un cow-boy solitaire a mené à bien ses missions justicières, il aspire très certainement au « délassement » d'un classique rodéo ! Organisées par le richissime Joss Jerald, les épreuves de cette mémorable journée peuvent bien sûr servir d'entraînement aux aventures précédentes. Cette partie n'en reste pas pour autant moins dangereuse !
Rodéo s'appuie sur de bonnes qualités graphiques. Disponible en versions *Amstrad* et *Atari ST*, il s'agit ici de faire hennir un *MO 5*. Ce dernier ne s'en sort pas si mal. Des paysages fouillés, surtout dans les arrières-plans, une animation qui évite au mieux les scrollings « migrainiens », Thomson prend le taureau par les cornes et s'inscrit en bonne place dans cette ruée vers l'Ouest !
Quatre épreuves attendent vos fiers éperons : lasso, dressage, tir et course. Il faut donc tout d'abord mettre au pas quelques étalons ou taureaux sauvages et attraper un jeune veau au lasso. L'action se situe dans une vaste arène entourée de gradins où se démène un public enthousiaste. L'animation et la mise en place des mouvements de l'homme et de sa monture sont bien conçues. Seul l'emploi du clavier *MO 5* portera préjudice à vos efforts (manettes de jeu appréciées). L'épreuve de tir reste quant à elle très inoffensive puisqu'il s'agit de briser des assiettes lancées en l'air.
Enfin, la course (à pied, à cheval) achèvera la sélection des meilleurs cow-boys. Tout proche ▶

de la simulation sportive, *Rodéo* a l'avantage de sortir des sentiers battus et de proposer un décor bien peu connu des adeptes de l'action.
Il est, en outre, un des rares programmes de ce type disponibles sur *Thomson*... (K7 Microïds pour *Thomson*.)

L'Ouest sauvage

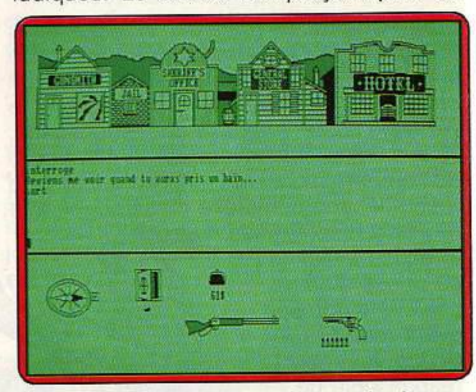
Impossible de vivre à l'Ouest sans risquer l'aventure de quelques quêtes célèbres. Plus de tir à gogo, d'étoile de shérif percée ou de lasso entortillé.
On entre de plain-pied dans l'aventure graphique, un domaine qui supporte particulièrement bien les cactus et les tables de poker.

Wild West : seul contre Big Nose Bill, un dangereux bandit qu'il faut chasser de Fort Snake, vous entamez cette aventure dans le désert. Une des rares quêtes qui ait pour théâtre l'Ouest cruel.
D'un maniement très facile (il vous faut choisir entre trois ordres à chaque écran), ce logiciel reste très proche des programmes d'action/stratégie. Un graphisme éloquent vous promène tout d'abord dans une forêt, dans un village sioux ensuite, pour finalement vous faire découvrir une petite ville particulièrement dangereuse.
Bien que l'on n'agisse jamais autrement que par la sélection d'une des réponses écrites à l'écran, la rapidité de jeu tient une importance capitale dans la réussite de votre mission, notamment lorsqu'un ennemi se tient à votre portée.
Les personnages restent typiques : les Indiens, par exemple, sont plus ou moins menaçants, même si certains d'entre eux peuvent vous être d'une grande utilité.
L'aventure se révèle en fait relativement classique.
On constate une fois de plus que le seul intérêt propre de la mission se trouve dans le décor et dans l'univers décrit.
Un terrain propice aux sueurs froides. On regrettera seulement que l'action reste toujours suggestive. (Disquette Ariolasoft pour *Commodore 64*.)



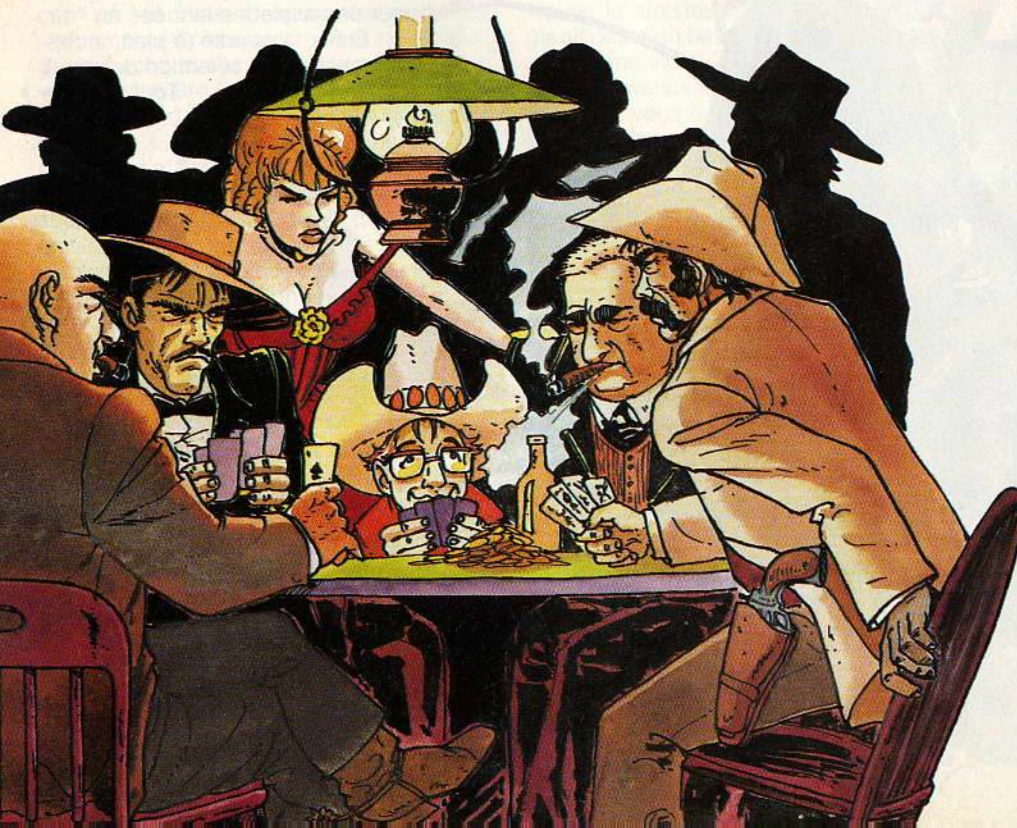


Histoire d'or : vous invite à poursuivre la pépite de villes en déserts, de saloons en montagnes. Le programme tourne sur *Amstrad PCW*, soit sur un écran monochrome. Une excellente initiative qui permettra aux possesseurs de cette machine de profiter d'un graphisme superbe et surtout de voir s'ouvrir la porte à de futures créations ludiques. Le clavier remplaçant pour un moment votre joystick, l'Ouest s'avère un terrain de prédilection pour les concepteurs de softs d'aventure.



Vous jouez au poker avec la délicieuse Susy, vous affrontez les serpents à sonnettes, bref vous menez la vie d'un parfait aventurier.
Quant à l'ambiance du programme, elle est assitée par un graphisme de bande dessinée, précis et très réaliste. L'aventure, enfin est entrecoupée de superbes et mortelles séances d'action, le moment de tester votre nouvelle Winchester... (Disquette Cobra Soft pour *Amstrad PCW*.)
On attend encore le logiciel parfait, un mélange de Law of the West *et d'*Histoire d'or*, un programme qui apporte enfin aux John Ford grand teint le soin que l'on a coutume d'apprécier dans d'autres domaines. Par exemple dans les arts martiaux ou dans les combats futuristes.*
Notez, en particulier, l'une des phases de jeu (duel au pistolet) de Bob Winner*, un programme testé en « Tubes » dans ce même numéro.*
Il y a de quoi donner des idées aux futurs programmeurs !

Olivier Hautefeuille,
avec Jacques Harbonn
et Didier Guilhem



Meurtre cathodique rêve ou réalité?

Les aventures d'avril ont toutes des graphismes de qualité. Trois d'entre elles se déroulent dans la zone ambiguë qui unit parfois le rêve et l'état de veille. Du rêve de silicone à l'autre réalité, en passant par un univers de fantaisie, les titres évoquent l'ambiance. L'enquête hyper réaliste de *Meurtres en Série* vient en contrepoint, précise à la minute, au mètre et au pixel près.

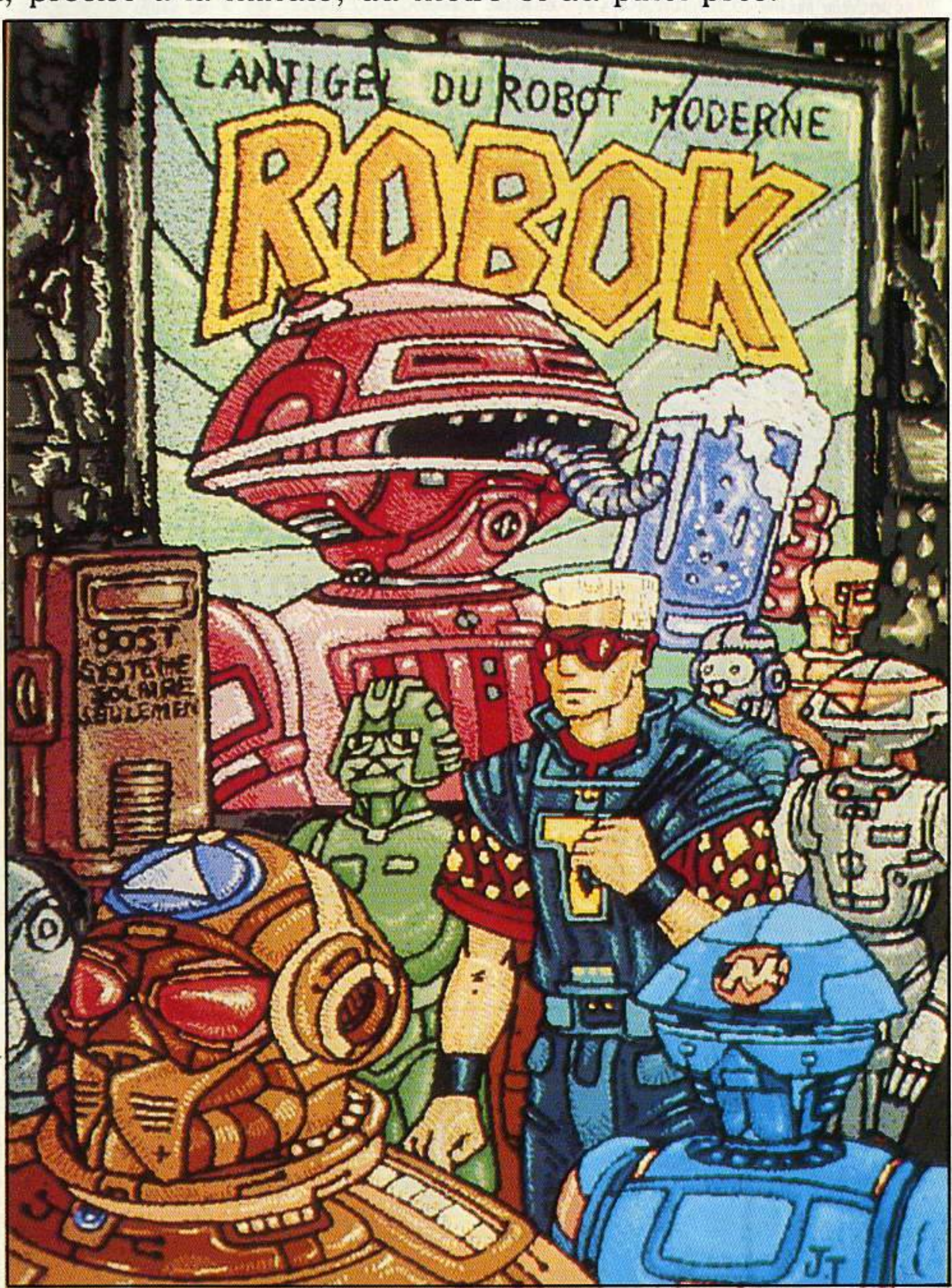
Silicon dreams

Suspense High Tech dans un vaisseau fou. Il vous faut échapper à l'hibernation. Puis survivre sur un Eden toxique. Enfin tentez la plus dure des ascensions : celle du pouvoir.

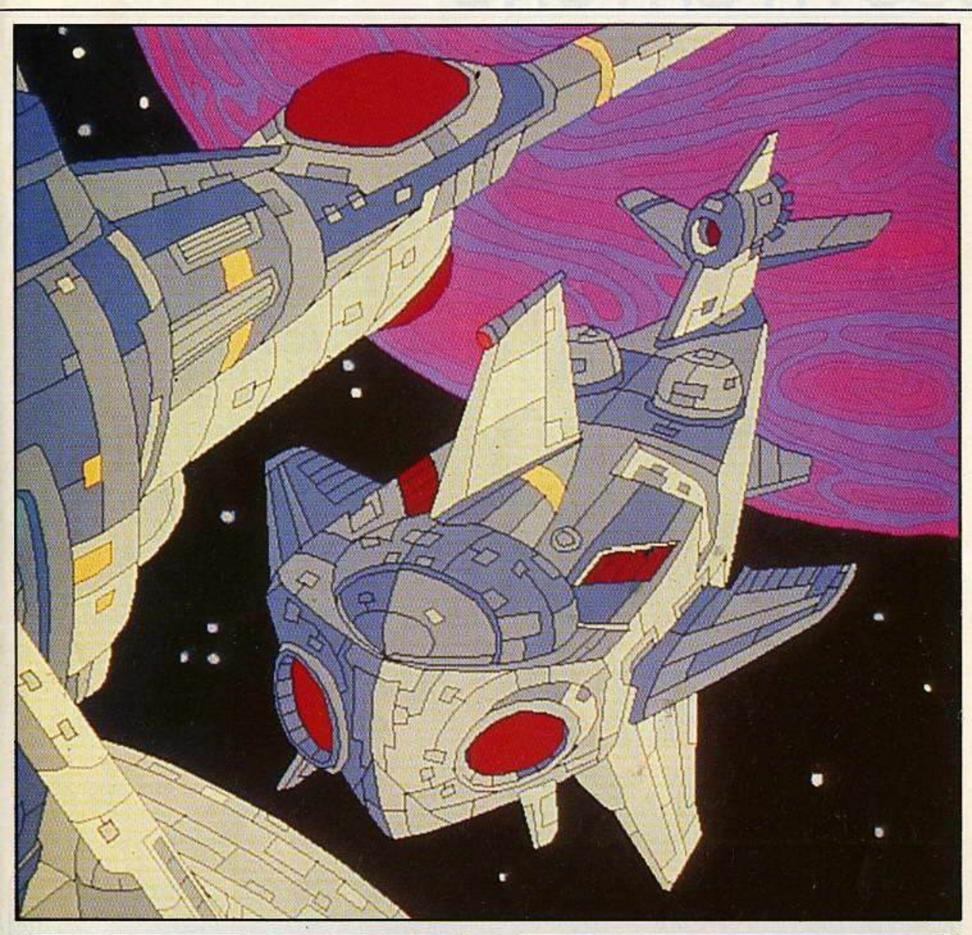
Les amateurs de jeux d'aventure de science-fiction vont découvrir avec intérêt ce nouveau logiciel. Il se compose de trois parties pouvant se jouer de manière totalement indépendante. Cependant, pour obtenir le score maximum et le titre tant envié d'Aventurier Suprême, il vous faudra mener les aventures dans l'ordre.

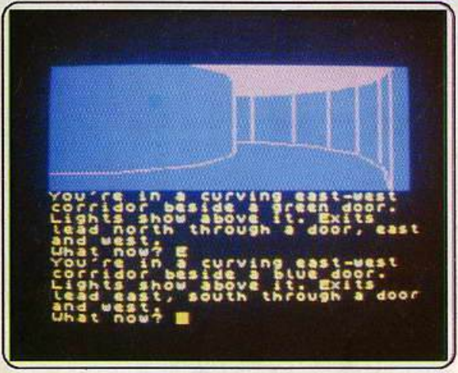
Dans la première partie, « Snowball », vous incarnez Kim Kimberley, agent secret très spécial. Votre mission est d'assurer l'arrivée à bon port de Snowball 9, ce super-vaisseau de deux millions de passagers dans ses flancs. Mais à la suite d'un incident technique de nature inconnue, le guidage automatique de l'appareil a subi de profonds bouleversements. Au lieu de suivre la procédure habituelle de décélération et de mise sur orbite autour de la planète Eden, l'engin fonce à vitesse maximum directement sur cette planète et risque de s'écraser si vous n'intervenez pas rapidement. Votre mission consiste donc à rejoindre la salle des machines et à reprendre manuellement le contrôle du vaisseau.

Vous vous réveillez dans un caisson d'hibernation, complètement désorienté. L'obscurité est totale et vous ne disposez pas de la moindre torche pour vous éclairer. Pas de panique. En tâtonnant un peu, vous finirez par mettre la main sur un levier. Il vous suffit alors de le tirer pour que le plafonnier s'allume. Il ne vous reste plus qu'à sortir du caisson qui entre ensuite dans son logement. Comme tout bon aventurier qui se respecte, vous avez noté l'existence d'une trappe au plafond. Mais elle est pour l'instant inaccessible. Allez donc faire un tour dans la pièce d'à côté, la chambre bleue de contrôle d'hibernation. Vous y trouvez un panneau complexe comportant une série de lumières de couleurs et une autre série de boutons eux-aussi colorés. Ne vous attardez pas trop à essayer de comprendre le code caché de ces couleus. En effet, les Nightingales,



Illustrations Jérôme Tesseyre





Kim Kimberley doit sauver le vaisseau géant Snowball. Ne pas s'égarer dans les couloirs.



Superbe Eden aux pièges mortels. Une protection existe. Mais vous êtes dehors !

robots chargés de veiller au bon fonctionnement du système d'hibernation, sont vigilants. Ils ont déjà détecté votre réveil prématuré et font tout pour vous capturer et vous réhiberner. Pour la même raison, ne faites qu'une exploration sommaire du niveau où vous vous trouvez. Vous ne découvrirez d'ailleurs qu'un couloir circulaire (assez désorientant au premier abord) avec un ascenseur dont l'accès vous est interdit, une porte qui refuse obstinément de s'ouvrir pour l'instant et une autre chambre d'hibernation, verte cette fois.

Le vaisseau est composé de dix niveaux d'hibernation et vous êtes dans le plus profond, là où les Nightingales sont les plus vigilants. Pour échapper aux robots, une seule solution donc, monter par la trappe au plus vite. Pour cela, il vous suffit d'actionner trois fois n'importe lequel des boutons du tableau de commande de la chambre d'hibernation. Un caisson sort alors de son logement, vous grimpez dessus pour atteindre la trappe. Répétez cette opération plusieurs fois pour accéder au niveau où les robots mènent une garde moins vigilante. Rendez-vous à l'ascenseur de l'étage et, plutôt que de l'utiliser, passez par les trappes que vous y découvrirez. Vous mettrez ainsi la main sur une caisse à outils contenant quelques éléments indispensables à la poursuite de votre mission. Votre sens de l'orientation risque d'être mis à rude épreuve car les directions haut-bas sont fonction de la gravité locale, qui n'est pas la même partout ! Ce n'est pas avec facilité que vous parviendrez enfin à la salle des machines.

Dans la seconde partie, « Return to Eden », bien qu'ayant sauvé de justesse le vaisseau de la catastrophe, vous êtes accusé à tort de l'avoir saboté. La sentence est sans appel : la mort. Heureusement au dernier moment, vous êtes parvenu à subtiliser une navette et à vous poser sur le sol d'Eden encore vierge de tout pas humain. Cette planète est peuplée de robots chargés de préparer la colonisation. Mais ils ont de sérieux problèmes avec la flore locale toxique et radioactive. Ils ont donc construit une enceinte inviolable entre les murs desquels tout va bien. Mais dans la jungle extérieure la vie sauvage a repris ses droits. Or votre navette s'est justement posée dans cette jungle. Pour compliquer le tout, vous êtes toujours poursuivi par l'équipage de Snowball 9. Il vous faut donc trouver au plus vite une protection sûre contre les bombes qu'ils ne vont pas manquer de lâcher. Ainsi, récupérez le matériel indispensable avant de sortir de la navette. Il se compose d'un gilet anti-radiations qu'il faut porter, d'un compas et d'un compteur Geiger. Le reste est hors d'usage.

Sortez de la navette et dirigez-vous à l'est. Creusez un trou dans le monticule et descendez dans ce tunnel qui mène à des galeries plus profondes. Une fois au niveau le plus profond, allez à l'est puis au sud. Vous trouverez une cave confortable où vous pourrez attendre sans danger l'explosion qui ne va pas manquer de suivre. Vous devrez ensuite ressortir de ce labyrinthe, réussir à gagner la ville Enoch, et empêcher les robots de détruire le Snowball 9, pris pour un vaisseau ennemi.

La troisième partie, « Worm in paradise », se place plus d'un siècle plus tard. Votre objectif ici est de gagner de l'argent, puis de devenir l'un des membres du gouvernement, seul moyen de sauver le monde. L'énigme de la pomme risque de vous arrêter un bon moment. De toute façon, au bout d'un certain nombre de tentatives infructueuses, vous vous retrouvez directement dans la ville et pourrez commencer votre ascension vers le pouvoir.

Les scénarios de chaque aventure sont intéressants et les énigmes pas toujours faciles à résoudre. Le système de score, intelligent, se base non sur les objets ramassés mais sur les difficultés surmontées. Vous pourrez parfois obtenir une certaine aide du programme en en faisant la demande. Le vocabulaire est vaste et l'analyseur de syntaxe évolué accepte des phrases complexes. Seuls les graphismes sont vraiment trop succincts. Un bon logiciel cependant (K7 Rainbird pour *Spectrum*. Prix B.).

Jacques Harbonn

Alternate Reality

Un gigantesque univers urbain. Une aventure longue et une météo variable. Combats incessants et problèmes d'argent pour un jeu de rôle qui fera date. A suivre...

Ce qui frappe au premier abord dans ce logiciel, c'est la présentation du jeu. Imaginez-vous confortablement installé dans le fauteuil d'un cinéma. Le film commence. Musique, présentation, générique : remarquable ! Alors que la musique joue, les paroles s'affichent en une couleur différente. Une véritable prouesse technique.

Le jeu maintenant. Kidnappé par un vaisseau spatial, vous vous éveillez dans une chambre ne possédant qu'une seule issue, barrée par un champ de force. Lorsque vous passez à travers, votre vie est transformée. Entendez que ce champ de force fixe vos principales caractéristiques. Celles-ci sont au nombre de huit : endurance, charisme, force, intel- ▶

ligence, sagesse, santé, habileté et nombre de points de vie. Sans arme, sans armure, vous vous retrouvez à la « flotting gate » qui représente l'endroit le plus sûr de la ville. L'écran se divise alors en plusieurs zones.

A partir du haut, une ligne est réservée au nom du personnage, puis deux autres comportent ses principales caractéristiques. Au dessous s'affichent points de vie et niveau. Enfin, une autre ligne indique en permanence l'endroit où vous vous trouvez. Le centre de l'écran est réservé aux différents dessins. Il se présente comme un carré à l'intérieur duquel les rues, boutiques et bâtiments sont visualisés en trois dimensions. Sur la droite, quatre flèches de directions sont affichées, utilisées pour les déplacements du personnage au moyen de la souris. On peut également le déplacer en utilisant les touches curseur ou le joystick.

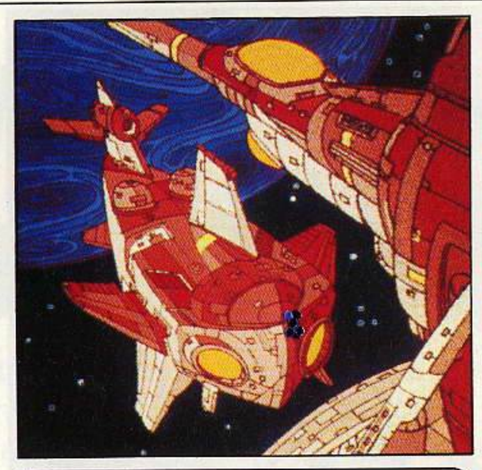
Le bas de l'écran affiche certaines indications relatives aux matériels transportés, tels qu'armes, nourriture, eau, etc., ainsi qu'une ligne « Etat » indiquant votre statut (bon, épuisé,...). Au départ, toutes les boutiques sont encore fermées. Elles ouvrent uniquement lorsque le jour se lève. C'est le moment critique pour votre personnage ; il est en effet complètement démuni contre les monstres qui risquent de l'attaquer. Le temps d'*Alternate Reality* est calculé sur une base de douze mois de trente jours chacun, chaque jour étant divisé en vingt-quatre, douze pour le jour et douze pour la nuit. Chaque heure est représentée par quatre minutes réelles. Au fur et à mesure de l'évolution du personnage, le pay-



Vivre en ville suppose de dépenser pour manger, dormir et s'équiper.

sage se transforme. Ainsi, vous pouvez voir le soleil se lever (l'évolution de la position du soleil vous permet par ailleurs de vous repérer dans la ville). Il semble que rien n'ait été laissé au hasard : même la météo a un effet sur la santé de votre personnage. Si celui-ci reste trop longtemps sous la pluie sans une protection adéquate, sa résistance diminue. Bien sûr, le temps est visualisé à l'écran. Ainsi, lorsqu'il neige, l'écran se blanchit et vous voyez de gros flocons tomber. La nuit est également une expérience intéressante à vivre, ne serait-ce que pour la beauté du graphisme (attention, les probabilités de rencontres augmentent dangereusement).

La ville se présente comme une grille de 64 × 64 carrés. Il existe des rues principales, mais également des allées cachées auxquelles on n'accède que par des portes secrètes. La ville comprend de nombreuses boutiques, ainsi que des auberges et tavernes où vous pouvez vous reposer et régénérer vos points de vie, mais également des guildes vous proposant de vous engager. Par ailleurs, vous pouvez toujours demander à travailler. Votre





Le soleil se lève, c'est l'heure la plus dangereuse pour l'aventurier démuni.

employeur vous propose alors un certain nombre d'heures de travail pour un certain prix. Mais attention, il n'accepte que si vos caractéristiques correspondent à l'emploi qu'il vous offre. Ainsi, n'espérez pas travailler dans une banque si votre intelligence n'atteint pas au moins dix.

Le problème principal qui se pose à votre personnage, au moins au début de l'aventure, est celui de l'argent. S'équiper, dormir, se nourrir coûte de l'argent, et ce ne sont pas vos combats contre les monstres qui vous en rapporteront beaucoup. Une solution consiste alors à faire fructifier votre argent en le déposant à la banque. Elle se charge de faire



Un garde, mauvaise rencontre. Votre ligne d'état vous permet-elle l'attaque ?

des placements pour vous. Bien sûr, ces placements ne sont pas sans risques.

Comme le but du jeu est de vous préparer à survivre lors des aventures suivantes (elles sont au nombre de sept, à venir), vous devez combattre afin de progresser en force et en expérience. Cependant, vous devez faire preuve de discernement, votre alignement, bon ou mauvais, se déterminant suivant le type de monstres que vous décidez de combattre. Lors d'une rencontre, l'écran affiche au centre le monstre rencontré, et vous vous voyez proposer une série de six options, de l'attaque franche au charme, en passant par l'esquive ou le lancement d'un sortilège, sans oublier la fuite.

En conclusion, un excellent jeu de rôle. La possibilité d'extension par l'adaptation prochaine de plusieurs modules réhausse encore l'intérêt du jeu. Un graphisme excellent, une bande son irréprochable, un réalisme saisissant ajoutent encore à la qualité de ce logiciel. (Disquette Datasoft pour *Atari ST*).

Didier Guilhem

Meurtres en série

Les paysages de l'île semblent éternels. Vous jouez contre la montre. Courez à travers champs, le but est proche. Trop tard, un nouveau cadavre ! Et le trésor ?

Fallait oser. Vendre une disquette dans une vraie boîte en bois, tamponnée d'un explosif en rouge, et joindre à la disquette un vrai bas gris, un (faux) bâton de dynamite, un bouchon, des résistances



La loupe donne votre localisation. Pourquoi ce nouveau sort ?

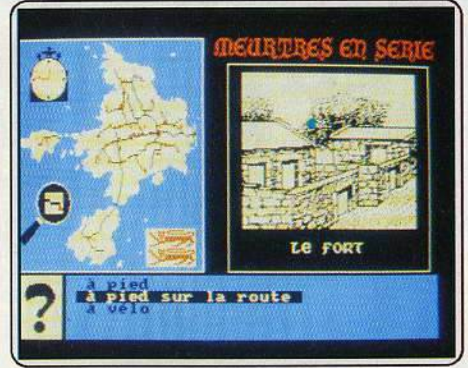
électriques, une vraie brique de terre aux inscriptions grecques et autres documents. C'est sans précédent dans le monde des micros.

Les questions de temps, de lieu et celles de logique jouent un rôle essentiel dans la série de meurtres et explosions qui secouent la paisible île de Serq. Vous arrivez à onze heures au port, et devez partir le soir même par le bateau de dix-neuf heures. Deux énigmes s'entrelacent : une série de meurtres et la localisation d'un ancien trésor. L'écran représente une carte de l'île. Vous déplacez un curseur. Vous demandez à regarder, fouiller, interroger éventuellement les personnages. Vous choisissez votre mode de transport à pied à travers champs, le long des routes ou à vélo. A droite, une fenêtre représente les lieux, en bas un cartouche reproduit les témoignages des personnages interrogés.

Le jeu est à la fois passionnant et très difficile. Seule la cohérence du scénario autorise des auteurs à proposer un jeu aussi difficile. En effet, résoudre l'énigme exige la bonne décision au bon moment. Le jeu doit démarrer sur les chapeaux de roues (la



L'horloge a tourné. La tenancière livre son témoignage. Elle n'en donnera pas d'autre.



La marche à pied vers le fort ne vous apportera aucun élément.

circulation des engins à moteur est toutefois interdite sur l'île). Or l'heure tourne inexorablement. Une aide fort charitable provient du numérotage des témoignages : vous savez, chaque fois qu'un témoin s'exprime, si sa déclaration est la première et s'il peut éventuellement, et ultérieurement préciser ses propos. Annotez les plans, faites un tableau des indices, explorez en tous sens les landes, routes et hameaux. Trente-cinq ou trente-six personnages, plus un taureau furieux, vous aideront ou vous retarderont dans votre quête.

Le bruitage participe de l'action. Notamment avec la cloche qui sonne chaque heure.

Le graphisme, très soigné, reproduit les paysages réels de Serq. L'animation se limite à la gestion des déplacements sur l'île. Mais si vous avez déclaré suivre les routes, le curseur suivra leurs détours, sans prendre de raccourcis, à moins d'aller à pieds *sticto sensu*, ce qui ralentira de moitié votre vitesse de déplacement. Attention à la localisation du curseur : d'un pixel à l'autre de la carte, ce que vous verrez pourra différer, le jeu exige beaucoup de précision dans l'espace. Techniquement très au point, allant aux limites des capacités de la machine, doté d'un scénario solide et rédigé en français *Meurtres en série* est un grand jeu.

La disquette comporte trois programmes secondaires : une démonstation, un petit jeu d'arcade et un programme de digitalisation artisanal s'autorisant à enrichir la galerie des personnages.

(Disquette ou cassette Cobra Soft pour *Amstrad CPC*. Prix : C) Denis Scherer.

Phantasie

Six héros de toutes races découvrent le monde au cours d'un jeu de rôle à la réalisation soignée. Scénario, bruitages et graphismes soutiennent l'intérêt du jeu.

L'île de Gelnor, isolée du reste du monde, vivait en paix jusqu'à ce que le sorcier noir, Nikademus, décide d'y régner. Il engage alors une guerre longue et pénible. Peu avant la chute de Gelnor, un plan fut dressé par les Grands Magiciens afin d'arrêter le sorcier. Avec l'aide des dieux, ils forgèrent neuf anneaux destinés à défaire Nikademus. Hélas, un traître vendit ces informations capitales au sorcier dont la vengeance fut terrible. Il transforma les magiciens en chevaliers noirs, chargés de terroriser la contrée et de rançonner ses habitants. Sa vengeance accomplie, il partit conquérir d'autres pays. Ceci est une partie de l'histoire de Gelnor, telle qu'elle fut consignée par Philimon Le Sage, dans une vingtaine de parchemins perdus. Votre mission, en tant qu'aventurier, consiste, dans un premier temps, à retrouver ces parchemins. Ils vous donneront alors des précisions sur Gelnor ainsi que sur votre quête, et vous permettront de découvrir les resources insoupçonnées de l'île, ses coins cachés, ses lieux interdits sans oublier ses trésors fabuleux qui échappent encore au contrôle de Nikademus.

Vous représentez une troupe de six aventuriers. Leur race peut être choisie : humains, elfes, gnomes, nains, halflings ou d'autres créatures telles que les trolls ou les minotaures. Chacun de ces personnages possède six attributs principaux qui sont la force, l'intelligence, la dextérité, la constitution, le charisme et la chance. Ces différentes caractéristiques permettent, suivant le cas, de choisir le métier de votre personnage. Il en existe six : guerrier, ranger, voleur, moine, prêtre et magicien. Par ailleurs, les personnages possèdent des points de magie qui leur permettent de lancer les sortilèges qu'ils ont appris. Chaque sort coûte de un à quatre points de magie et, lorsque les points sont épuisés, le personnage ne peut plus enchanter.

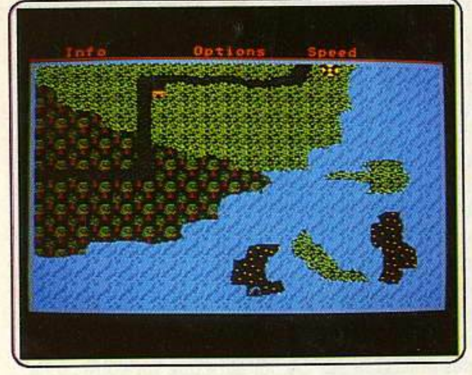
Au départ, vous vous trouvez dans la ville de Pelnor. Il vous est alors possible (comme d'ailleurs dans chacune des douze villes de ce monde), de choisir entre différentes options. Vous pouvez créer un per- ▶

sonnage ou composer une équipe (six participants au maximum). La ville comprend également quelques « boutiques » que vous explorerez à loisir. Tout d'abord une banque où vous déposez votre fortune, une armurerie où vos personnages s'équipent mais aussi, et surtout, une guilde où les points d'expérience acquis vous permettent, moyennant finance, de changer de niveau. Enfin, vous pouvez apprendre, également contre quelques pièces d'or, de nouveaux sorts.

Une fois votre équipe créée et armée, vous pouvez sortir de la sécurité de la ville et partir explorer le monde. Celui-ci comprend seize écrans entiers dont seuls les deux premiers sont affichés en totalité. Dès que vous parvenez au troisième, vous découvrez — puisque ces lieux vous sont inconnus — que l'écran



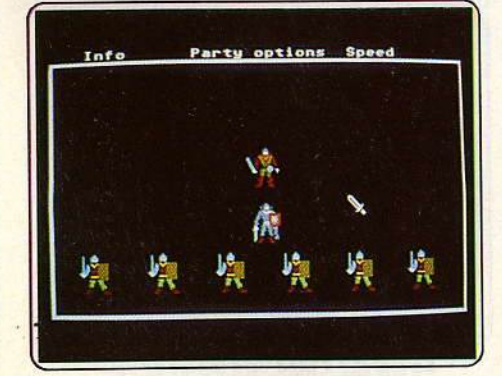
L'aspect des villes détonne avec l'ambiance donjons et dragons du reste de l'histoire.



Des cartes ou plans se substituent aux paysages à certaines phases de l'action.

reste noir. Cependant, au fur et à mesure de la progression de vos personnages l'image du pays s'affiche. Ainsi, vous le voyez uniquement quand vous le parcourez. Plusieurs zones apparaissent : forêts, collines, montagnes, marécages et prairies, ainsi qu'une vieille route dont il ne faut pas trop vous éloigner, au moins tant que vous vous sentez faible. En effet, les probabilités de rencontre de monstres s'élèvent en fonction du type de terrain que vous traversez. Vous pouvez, chemin faisant, trouver des auberges qui vous permettent de régénérer vos points de vie et de magie, pour la modique somme de deux cent cinquante pièces d'or par personne.

En dehors des villes et des auberges, vous découvrez les donjons qui peuvent être des cavernes, des villes ou des châteaux abandonnés. Ces derniers s'affichent sous forme de plans ; ce n'est plus une représentation dessinée comme à l'extérieur. Au fur et à mesure de votre avancée, les couloirs se forment, les portes s'ouvrent — ou ne s'ouvrent pas. Les rencontres sont plus fréquentes qu'à l'air libre,



La formation de bataille : contre la magie, avoir le nombre pour soi n'assure rien.

mais les trésors sont plus importants. Par ailleurs, il faut faire preuve de plus de discernement car les rencontres ne mènent pas forcément à une bagarre générale, et certains personnages peuvent vous être d'une grande utilité dans votre quête. Cependant, si vous choisissez l'attaque, l'écran affiche vos six personnages ainsi qu'un somptueux dessin du ou des monstres à combattre. Vous choisissez alors le type d'attaque (sort ou arme) de chacun de vos personnages (différentes vitesses d'affichage sont possibles), ainsi que la fuite ou le mode défensif. Par ailleurs, une option permet de demander aux monstres de se rendre.

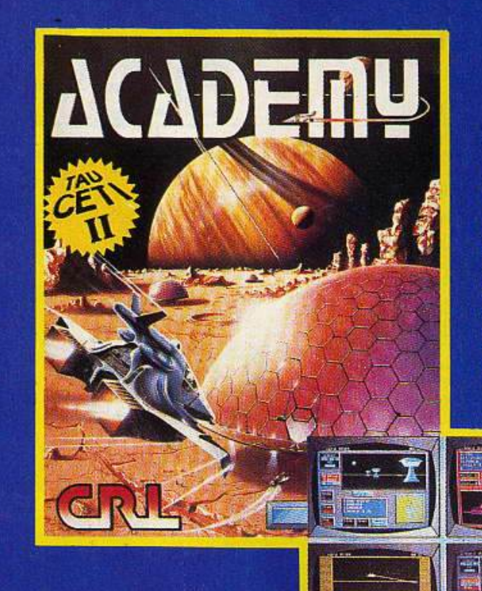
Donjon après donjon, ville après ville, vous découvrez alors la véritable nature de votre mission, et si vous survivez, peut-être aurez-vous l'occasion de visiter les dieux, afin de quémander un peu d'aide. Avec cette version, *Phantasie* entre dans le panthéon des jeux de rôle : un graphisme superbe, des monstres aussi originaux que bien dessinés (l'image du « Dragon King » est une merveille), une histoire cohérente et complète qui ne s'essouffle pas. Avec des personnages remarquablement étudiés. Bref, une vraie féerie qui vous garantit des heures et des heures d'une aventure passionnante, où rien n'a été omis. Surtout pas le son puisque vous pouvez entendre le bruit d'un dragon qui crache ou les pas des monstres qui fuient. (Disquette SSI pour *Atari ST*. Prix : E.)

Didier Guilhem.

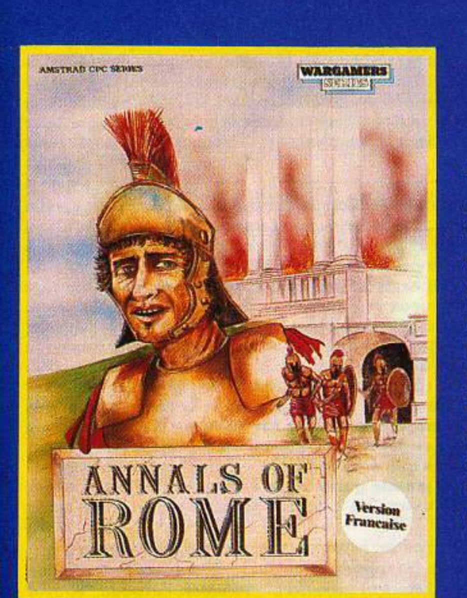
G.I.S. *Le Label des Meilleurs Jeux*



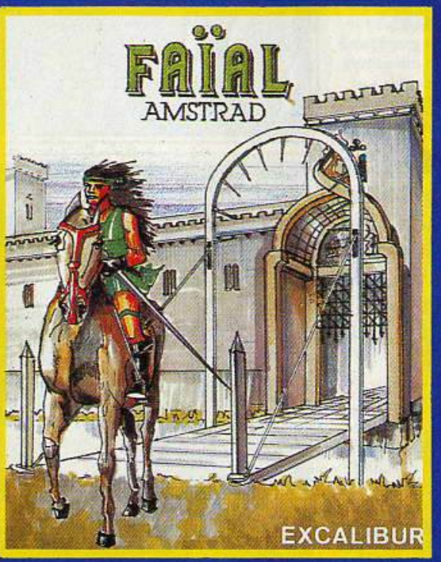
BALL BREAKER
Le casse brique de l'an 2000 en 3D. Superbe animation !..



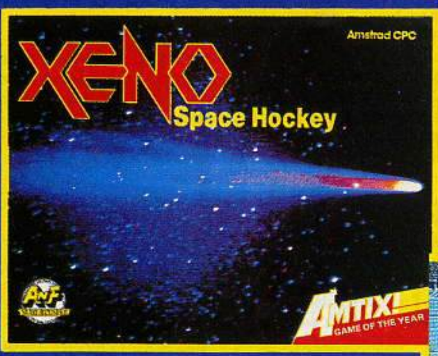
ACADEMY
La suite de TAU CETI, tout en français ! Mais attention, vous devrez accomplir avec succès 20 missions pour devenir un as du G.A.S.P..



ANNALES DE ROME
Annales de Rome est un vaste jeu de stratégie basé sur la montée et la chute de l'empire Romain. Vous êtes dirigeant du groupe de puissance dans le Sénat Romain et vous devez déployer les armées Romaines dans une série de guerres civiles et étrangères.



FAIAL
Inspiré de la fameuse collection "Ce livre dont vous êtes le héros", FAIAL renouvelle le jeu d'aventure et de rôle sur l'ordinateur.





XENO
Entre le hockey et le billard japonnais, XENO, un jeu à l'animation rebondissante.

Le meilleur joystick autofire tout micros-witch ! Souple, rapide, très fiable, amateurs s'abstenir !..

Revendeurs, nous contacter :



GUILLEMOT International Software
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE
Tél. 99 08 90 88 - Télex 740 571 F - Télécopie 99 08 94 17

SOS AVENTURE

The King of Chicago

Une ambiance de série noire, très noire. Chicago est déchiré par les gangs. Nous sommes en 1931, une époque bien étrange.

aventure : *type*
: *intérêt*
– : *animation*
★★★ : *dialogue*
★★★ : *difficulté*
F : *prix*



Ayez de l'envergure et la ville sera à vos pieds. Attention un mauvais pas, un mot mal placé, une situation compromettante et vous vous retrouverez entre quatre planches. Aujourd'hui la ville est en deuil. Tous les espoirs sont permis car le plus grand, Capone, celui à qui la ville appartenait, est tombé dans les filets de la police. Les cartes ont changé de mains. Vous allez enfin pouvoir faire vos preuves. Adepte d'une ville unifiée, fatiguée de la violence qui déchire les quartiers, vous décidez de devenir le Roi de Chicago. Pour cela, il vous faudra en imposer aux petits gangs qui dirigent certaines parties de la ville, à ceux qui comme vous veulent dominer. Vivre et laisser mourir ! Si vous parvenez à vos fins, seul l'appui de la Grande Famille, la Mafia, pourra conforter votre position et vous apporter un semblant de sécurité. Le déroulement du jeu est tout à fait étrange. Les personnages se rencontrent, se croisent, échangent quelques mots et continuent leur route. Régulièrement, vous percevez les pensées du personnage que vous dirigez. Vous choisissez alors celle qui vous convient, puis le film continue dans la direction que vous lui donnez. Un jeu qui déconcerte au début. (Disquette Cinemaware pour *Macintosh*.) L.S.

Gunslinger

Ok boy, chargez votre six coups et insérez la disquette dans le drive. Avec cette aventure, vous allez vivre toutes les épopées du Far West.

aventure : *type*
14 : *intérêt*
– : *graphisme*
– : *animation*
★★★ : *dialogue*
★★★ : *difficulté*
C : *prix*



Vous êtes Kip Starr, le cow-boy solitaire. Un télégramme vient menacer votre oisiveté. C'est un message de James Badland, un vrai bleu qui vous sert d'adjoint. Vous apprenez qu'il va être pendu dans deux jours. Comme un problème n'arrive jamais seul, vous recevez un deuxième télégramme, signé des frères Dalton. Le message, est suffisamment évocateur pour vous faire comprendre que vos ennuis ne font que commencer. La course contre la montre est engagée. Vous avez deux jours pour retrouver votre ami et l'innocenter. Si au passage, vous pouvez débarrasser la civilisation des frères Dalton, c'est tant mieux. Durant le jeu, vous croisez un certain nombre de lieux familiers : le très hollywoodien OK Corral, le Crazy Horse Saloon, la prison du chérif, le salon aux airs de tripot, la banque, les indiens, les mines d'or... Le graphisme est honnête et plaide par sa quantité : plus de cent dessins. L'interactivité du programme se fait au clavier ou au joystick. Avec ce dernier, vous sélectionnez le verbe puis le nom qui vous conviennent dans la liste. Une technique pas toujours pratique mais qui permet de visualiser le vocabulaire. (Disquette Datasoft pour *Commodore* et *Apple*.) O.H.

Gemstone Healer

Armez-vous guerrier. Après le franc succès de *Gemstone Warrior*, la grande aventure de la pierre sacrée continue.

rôle/action : *type*
13 : *intérêt*
★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★★ : *dialogue*
★★★ : *difficulté*
C : *prix*

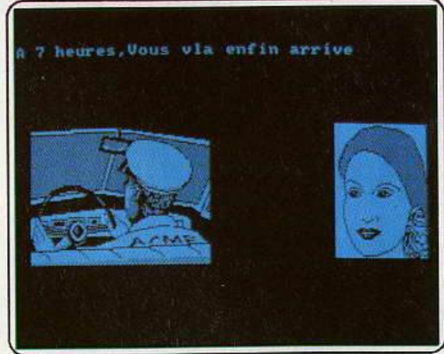


Le Créateur de la terre et du néant fabriqua The Gemstone, la pierre sacrée aux propriétés insondables. C'est alors que l'impensable se produisit. Les démons du mal s'emparaient de la pierre à des fins maléfiques. Cependant celle qui avait été créée pour faire le bien ne leur servit à rien. Furieux, ils la cassèrent en cinq morceaux qu'ils éparpillèrent. Lors de la première partie, *Gemstone Warrior*, vous aviez remis la main sur les cinq parties. Malheureusement, la pierre qui a été abîmée a perdu tous ses pouvoirs. Tout est à recommencer. Avec la bénédiction du gardien, vous repartez à l'aventure dans l'antre des démons. Quelque part dans ce royaume perdu, se trouve un instrument de régénérescence. Seule cette opération pourra lui rendre son pouvoir. Ce jeu de rôle s'apparente beaucoup à un jeu d'arcade. La réflexion compte autant que les réflexes. Le personnage déplacé grâce au clavier ou au joystick dispose d'un grand nombre de possibilités, tant dans les armes que dans les sorts. Le graphisme plutôt sommaire est compensé par la grande quantité de salles. Un jeu divertissant qui risque cependant de frustrer les puristes du jeu de rôle. (Disquette SSI pour *Apple*.) L.S.

Harry et Harry

Suite de « La boîte de Rajmahal » (voir *Tilt* n° 39), « Mission torpedo » ne renie pas l'atmosphère louche de ce micro-thriller.

aventure policière : *type*
14 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *dialogue*
★★★★★★ : *difficulté*
★ : *bruitage*
B : *prix*

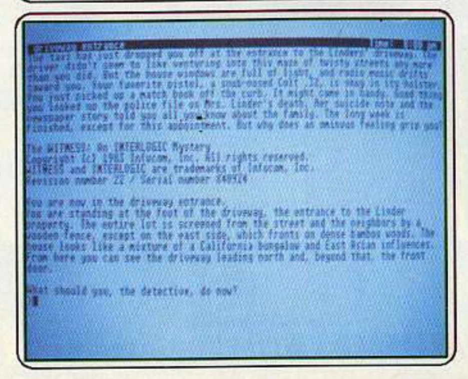


Graphisme en blanc et noir, dialogues émaillé de l'humour typique des polars, personnages patibulaires et grossiers... *Mission Torpedo*, nouvel épisode de la série noire informatique « Harry et Harry », reprend à son compte l'ambiance caractéristique des films policiers à succès. Bien que le passage de l'une à l'autre des trois parties que compte le jeu soit conditionné par la réussite à l'étape antérieure, des codes d'accès révélés en fin de chapitre évitent d'avoir à recommencer à chaque fois depuis le début. L'enquête a d'abord pour cadre un hôtel. La répétitivité des graphismes de cet épisode — rien ne ressemble plus à une porte de chambre qu'une autre porte de chambre — est compensée par quelques trouvailles originales : la consultation du fichier du FBI vous apporte d'utiles renseignements sur la personnalité des locataires et un ascenseur permet d'accéder à chacun des six niveaux du bâtiment. Lorsque vous saurez que l'analyseur de syntaxe n'apprécie guère les virgules et qu'il faut caresser les personnages dans le sens du poil, les portes cesseront peut-être de vous claquer au nez. Appréciation de l'office cathodique : pour adultes et adolescents. (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad CPC*.) J.P.D.

The witness

Un homme va mourir, victime d'un meurtre. Retrouvez le mobile et la méthode de l'assassin. En moins de douze heures.

aventure : *type*
16 : *intérêt*
– : *graphisme*
– : *animation*
★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
D : *prix*



Los Angeles, 1938. Un homme sans aucun doute effrayé a demandé votre protection. Hélas, cet homme va mourir et, avec la conscience professionnelle qui caractérise tout bon détective, vous décidez de découvrir le meurtrier. Un problème cependant, vous n'avez que douze heures pour trouver les trois ingrédients du meurtre : le mobile, la méthode employée par l'assassin et, bien sûr, l'opportunité qu'il a eue. Pour vous aider : votre ami et assistant de toujours, le fidèle sergent Duffy, dont les conseils avisés doivent vous permettre de mettre l'assassin sous les verrous. Comme dans tous les jeux d'aventure, vous entrez des phrases au clavier pour diriger votre personnage. Mais ici votre temps est minuté. Après un certain nombre d'entrées au clavier, si vous n'avez pas résolu le mystère, cela risque fort de vous coûter votre emploi. Cependant, si vous accusez une personne qui se révèle être innocente, ou s'il n'existe pas assez de preuves contre elle, le programme vous dira où l'erreur a été faite. Un dernier mot : il n'existe pas de solution unique pour arriver à l'assassin. Une aventure vivante, excitante et stimulante intellectuellement. Bref, un vrai thriller dans votre ordinateur. (Disquette Infocom pour *Atari ST*) D.G.



Un coup de téléphone qui fait réfléchir...



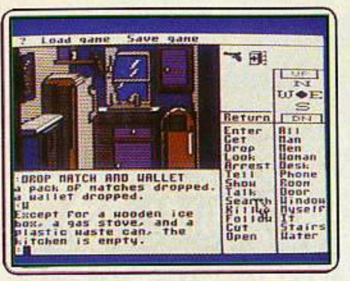
Echapper aux hommes de Farnham...



...et glaner quelques renseignements !



L'« indic », aveugle, bavard et utile...



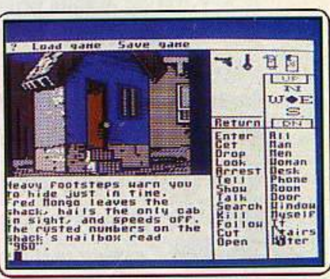
Attention, le four est encore chaud !



Shuman sait se protéger. Mot de passe ?



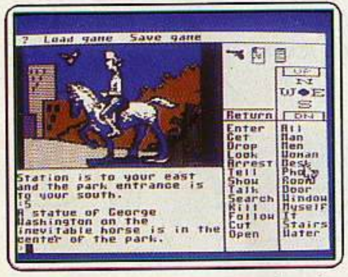
Wainwright possède un indice capital...



...qui vous conduit tout droit chez Fred.



Discussion animée, il faut intervenir !



Chasse au trésor, pas une minute à perdre.



Les preuves sont là, la police peut agir...



Un truand de moins, un héros de plus !

Garçon, deux bières et un linceul

Merci à Dang-Thaï Duong de Paris pour sa solution de Borrowed Time Sur Commodore 64

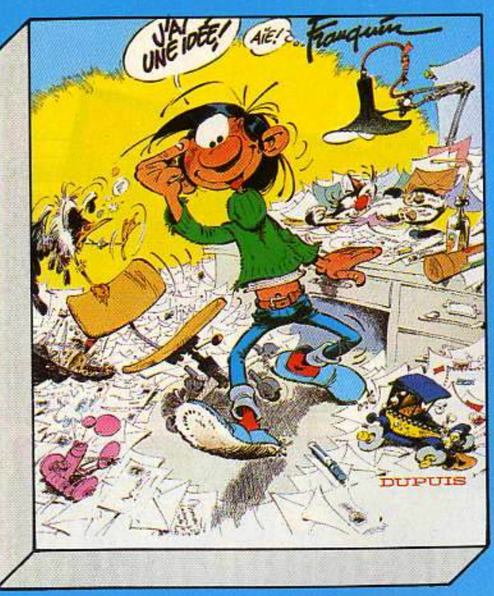
Sam Harlow, détective privé. Les pieds sur votre bureau, vous décrochez votre téléphone : « Tu vas mourir, très bientôt... ». Pas une minute à perdre, vous sortez de l'immeuble pour tomber nez à nez avec deux tueurs. L'hôtel d'en face est votre dernière chance de survie. La porte fermée derrière votre passage vous laissera peut-être le temps de traverser la rue, pendu à ce fil à linge, et d'atteindre sans encombre le Dublin Rose Bar ?

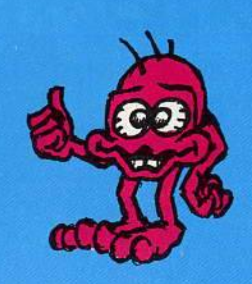
Dans la plus pure tradition des séries noires, *Borrowed Time* vous confie une enquête périlleuse. Le but : découvrir et démanteler un sinistre trafic et mettre Farnham, le « boss » du gang, en prison. La partie est loin d'être gagnée. Mavis, l'une des serveuses du bar, a tout juste le temps de vous mettre en garde contre Charlie Lebrock. Il faut obtenir l'adresse de ce dernier sous la menace de votre arme.

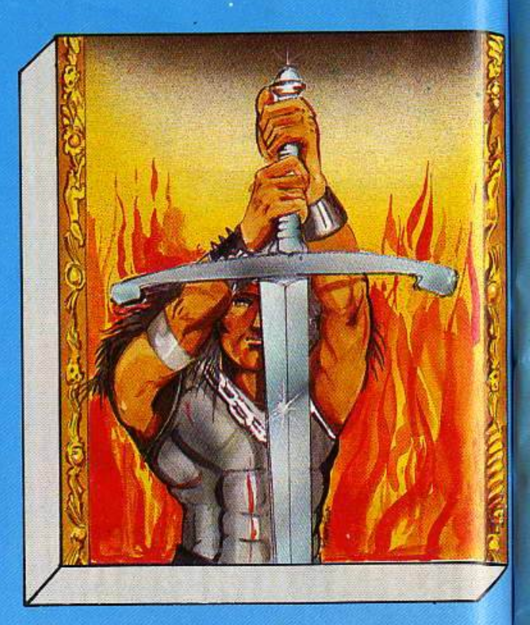
Le plus prudent serait sans doute de partir à la recherche de Hawkeye, l'indicateur, quelque part à l'ouest du bar. Une vingtaine de personnages participent à l'aventure. La visite de la ville est très importante. Elle ne représente aucun danger réel (pourvu qu'elle ne dure pas trop longtemps...) et peut vous apporter un grand nombre d'informations. Mais il faut maintenant passer à l'offensive. D'après les dires de la serveuse, Rita, votre ex-femme, a été kidnappée. Pris au piège dans son appartement, vous pourrez brûler les liens qui entravent vos poignets à l'aide de la bougie. Petite visite de routine, on découvre bien vite un reçu et une clef. Hélas, le four était brûlant. Vous voici obligé de vous rendre chez le docteur Lafferty et d'y dérober quelques bandages pour panser vos mains.

Dans toute histoire d'argent, il faut un jour ou l'autre rendre visite au comptable. Jim Shuman est employé à la Cray & Wainwright Company, mais travaille également pour Farnham, votre ennemi juré. Après avoir calmé les deux dobermans qui bloquent la porte du jardin (un mot de passe souvent prononcé par Farnham lui-même !), vous découvrez Wainwright et Rita, ficelés par le comptable. Ce dernier ne résiste pas à votre revolver. En attendant la police, Wainwright a également bien des choses à raconter. C'est sous ses indications que vous rendez visite à Fred Mongo, un homme de main de Farnham. Nouvelle victime à détacher : Mavis, la serveuse du bar. Elle vous aide à découvrir un ticket de parking. On reprend la route pour tomber sur Mongo qui maltraite le gardien dudit parking ! Une bonne affaire pour vous puisque vous possédez maintenant cinq indices pour convaincre les policiers. Mongo n'a plus qu'à se mettre à table : il vous indique comment vous servir de la clef découverte chez Rita. Il s'agit en fait d'une boîte postale. Dans la boîte, un poème. Sur le poème, un code et un court message : « il faut creuser sous les yeux du père ». Un indice qui ne résiste pas longtemps à ceux qui ont déjà visité la ville de fond en comble ! Quant au code, n'est-ce pas la combinaison d'un cadenas... La suite se joue en plein air, course-poursuite où le moindre faux mouvement entraîne la mort. Vous aurez bientôt découvert une valise très compromettante pour Farnham et il faudra tout faire pour éviter d'être capturé. De passage dans un tas d'ordures ou dompteur de chien errant, il manque encore au dossier une pièce importante : un papier qui se trouve chez Rocco, un gorille à la solde de Farnham. Ce sera ici votre premier et dernier combat réel : Rocco s'écroule sous un coup de chandelier. La route est libre. Farnham, arrogant, va bientôt pâlir sous vos accusations pour finalement avouer ses crimes et se retrouver derrière les barreaux.

Merci aux aventuriers et aventurières qui nous ont fait parvenir des solutions complètes : Mathieu Jacquot, 92100 Boulogne ; David Landry, 93160 Noisy-le-Grand ; Thierry Monet, 57100 Thionville ; Michaël et David (The New Crack Band) de Marseille ; Loïc Plessis, 78620 Etang-la-Ville ; Thierry Dorel, 07130 Cornas ; Grégory Servel, 30120 Le Vigan ; Mathieu Filiot, 62218 Loison ; Conan-Lee (Golder's Crack Band) ; Emmanuel, 92210 Saint-Cloud ; The Yankee Arrakis et Tracker ; François de ? pour King Quest ; Gilles Regaud, 31500 Toulouse ; Frédéric Masson, 78800 Houilles ; Christophe Toïc, 51000 Châlons-sur-Marne ; Michaël Maravon, 75013 Paris.

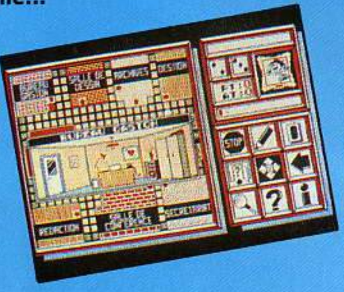


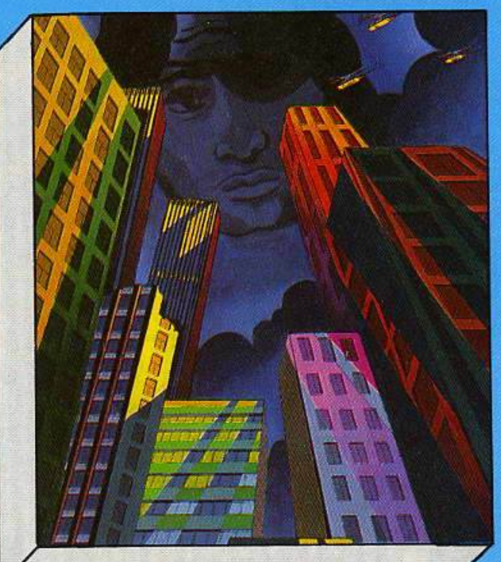




M'ENFIN

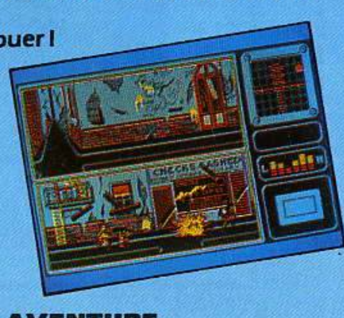
Le Gaffophone, (le diabolique instrument de Gaston LAGAFFE) a été détruit, mettez vous dans la peau de Gaston et partez à la recherche du coupable. Mais qui, parmi le personnel des éditions DUPUIS, a pu commettre ce geste irréparable ?
Il faut faire vite et trouver la solution avant l'abominable LONGTARIN (agent de police) qui mène lui aussi l'enquête. Grâce à ce jeu d'aventure entièrement graphique et très facile d'utilisation, découvrez le petit monde des B.D. de Gaston LAGAFFE, en parcourant l'immeuble du journal de SPIROU. De longues heures d'amusement en perspective, seul ou à deux, avec à chaque début de partie une aventure nouvelle...





MANHATTAN 95

Fini les héros solitaires, les explorateurs au rabais, les sorcières et leur balais mécaniques !
SNAIL, un rebus de la société, mal rasé et violent, vient d'être arrêté par les forces armées et envoyé au pénitencier de New York.
Sa seule chance de rachat réside dans une mission **où le mot DANGER ne sert plus de point de repère !!**
Son but : ramener le Président, dont l'avion détourné s'est écrasé dans cette île prison...
A vous de jouer !



GENRE :
ARCADE - AVENTURE

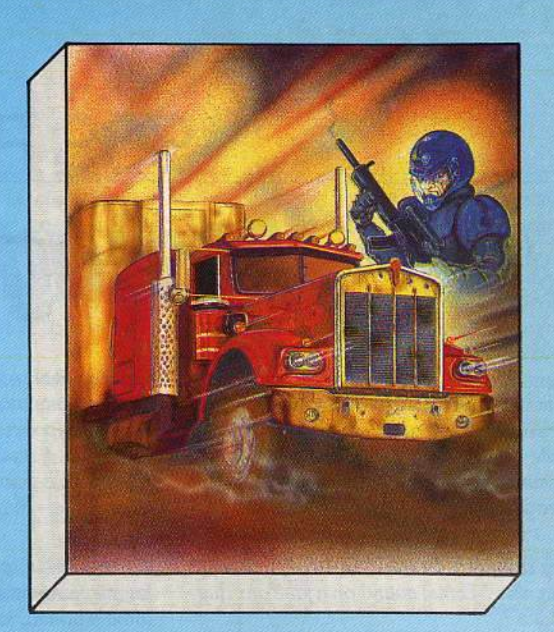
FER ET FLAMME

Vous aimerez ce Royaume appelé THULYNTE. Mais l'aimerez-vous assez pour vous opposer à l'infâme KHAAL et à ses terrifiants pouvoirs ?
Aurez-vous assez de courage pour l'affronter dans sa propre citadelle et délivrer THULYNTE, de sa démence ?
N'oubliez jamais que... quelqu'un doit payer !!! Et peu importe où, quand et comment !

GENRE : 100 % JEU DE RÔLE



présente

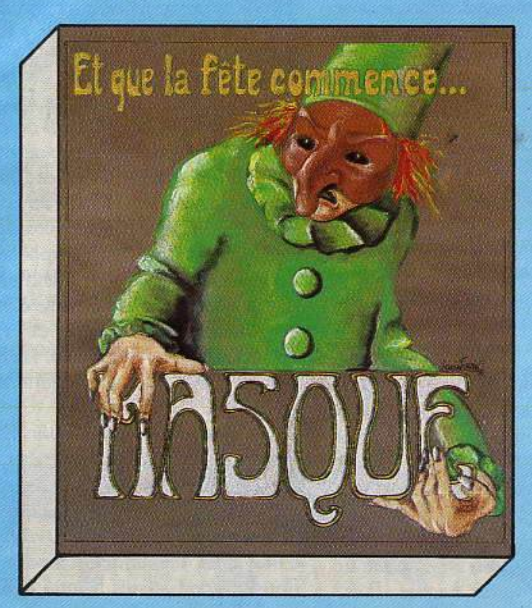


ASPHALT

1991... Une nouvelle loi est passée : dans certains secteurs des Etats-Unis, les véhicules ont le droit d'être équipés en armes... Les rares convois devant passer par ces zones sans lois ne sont jamais arrivés à destination.
Vous avez cependant décidé de relever le défi !!
Votre camion est bien préparé : plaques de 30mm, pneus renforcés, tourelle armée de M-16, lance-flamme. Vous êtes prêts à les affronter !!!



GENRE : ARCADE



MASQUE

Vous jouez le rôle d'un homme dont la femme est morte, un poignard entre les deux épaules.
Un crime parfait ? Certainement pas. Un témoin se cache à Venise. Un témoin dont vous ne connaissez que le Masque !!! Vous êtes bien allé au commissariat mais la police devinant là un coup d'une société secrète, vous a conseillé de disparaître...
Comment disparaître ? Comme le témoin, comme l'assassin, comme tous ceux qui, dans la rue, enrichissent de couleurs la grande fête du Carnaval !!!

GENRE : AVENTURE



JE DESIRE RECEVOIR LES LOGICIELS SUIVANTS :
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

M'ENFIN	☐ DISC 195 F	☐ CASS 150 F
MASQUE	☐ DISC 195 F	☐ CASS 150 F
MANHATTAN	☐ DISC 180 F	☐ CASS 140 F
ASPHALT	☐ DISC 180 F	☐ CASS 140 F
FER ET FLAMME	☐ 2 DISC 295 F	



AMS

UBI SOFT 1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

Message in a bottle

Agnès
Peut-on m'aider dans **Astérix et la potion magique** pour Amstrad ? Peut-on passer les buissons dans la salle où est Idéfix ? Donnez-moi quelques précisions sur ce jeu. A quoi sert la plante rouge ? Merci d'avance.

Raphaël
Dans **Billy la banlieue** pour Amstrad, comment fait-on pour aller à l'hôtel quand on a joué aux quatre jeux vidéo ?

Jérôme
Dans **Le temple de Quauhtli** où est le temple ? Après avoir traversé la rivière, comment faire pour survivre face aux multiples attaques des oiseaux ? A quoi sert la gourde ? Que désire le chef des indiens ?
Je vous en supplie, faites l'effort de me publier !

Anne
Dans **Les joyaux de Babylon** comment commencer ? Dans **Infernal Runner** comment monter sur l'échelle qui se trouve sur le tapis roulant ?

Jérémy
Pour Samuel (n° 39) dans **Meurtre à grande vitesse :** le code de la mallette est simple à trouver : fais défiler les numéros de chaque colonne. Un bip se fait entendre et quand tu seras sur le bon numéro un autre bip (mais différent) retentira.
Quand à moi je voudrais savoir :
– Pour **Océania**, comment fait-on pour avoir la louche ?
– Pour **James Debug le grand saut**, comment obtient-on la clé ?
– Dans **La malédiction de Thaar**, où est la sirène ?
– Dans le donjon numéro 3 de **Mandragore**, à quoi sert la tache rouge peinte sur le sol ?
– Dans **Vampire**, j'arrive à une femme qui me fait baisser mes points, est-ce la fille que je dois libérer ? Si c'est elle, comment lui rendre la liberté sans y laisser la vie ?
Merci d'avance, mais faites vite, je craque !

Patrice
Comment ouvrir les murs de force qui restent toujours fermés dans **Phantom of the Astéroïds** de Mastertronic ?
Dans **Sorcery** pour Commodore 64, qui n'est pas le même que sur Amstrad, comment passer la tour qui est à la fin ? J'essaie sans succès depuis plusieurs mois, à l'aide !

Michaël
Dans **Waydor**, j'ai trouvé la bague, le saphir, la broche, la croix, les assiettes, la perle, le bracelet, et je les ai mis à la bonne place. Mais où se trouve le dernier ? Par quelle commande boit-on l'eau bénite ? Dans **V** j'ai posé les bombes aux cinq bons endroits, mais ensuite, je ne sais pas où aller pour terminer la partie.
Pour rattraper l'avion qui décolle des Caraïbes dans **Euréka**, il faut faire E, courir Est, sauter dedans. A quoi sert le plan de caoutchouc ?

Nicolas
Je cherche mon sauveur sur Commodore 64. Dans **Golden Baton**, comment trouver la limace (slug) et comment rentrer dans le château, je suis bloqué à la herse (portcullis). Je suis abonné mais j'ai perdu l'étiquette d'expédition...
(C'est inutile puisque tout le monde peut écrire dans la rubrique « Messages in a bottle » NDLR).

Laurence
Je recherche tout renseignement dans **Asylum.** J'ai les médicaments « drugs », le sac de haricots, le costume d'oiseau, la carte de crédit, la carte d'argent. J'ai aussi trouvé la cabine téléphonique. Mais c'est tout... je suis bloquée... A l'aide !

Thérèse
Qui pourrait m'aider dans **L'affaire Sidney** sur Amstrad ? J'ai trouvé tous les indices qu'il faut au début : impact, photos, mégot, etc. Devant le bureau et l'ordinateur, je nage.
J'ai eu la déposition du témoin, de Décol, de la fille, mais pas de sa femme. Comment se servir du réseau diamant ? Comment obtenir la déposition de J. Renard ? Merci pour tout.

Conan-Lee
Pour aider l'anonyme de Cormeilles (n° 39), dans **Baratin Blues** faire : parler femme, draguer femme, raccompagner femme Est, acheter billet Saint-Tropez.
Pour Fabien (n° 39) dans **Baratin Blues** : au début du jeu il y a une bouteille ; il faut la prendre (c'est de l'acide), il suffit de la vider sur la porte de l'arc.
Pour Yannick (n° 39) dans **Conan** : il faut que tu détruises les étoiles à l'aide de tes haches. Puis, ramasse le diamant qui est tombé et pose-le sur un des trois socles. Répète ceci trois fois. S'il ne te reste plus de hache, laisse-toi tomber dans le trou du bas pour faire tes réserves.

Maldo
Pour Hicham (n° 39), dans **Mindshadow**. De la plage, il faut que tu tapes N-E-E, puis « take vine ».
Voilà les pokes que tu demandais :
Bruce Lee : poke 7462,165
Zaxxon : poke 28400,173
Kung Fu Master : poke 38649,189
Cauldron 2 : poke 26282,165
Commando : poke 5428,173 (vies) et poke 16727,73 (grenades).
Dans **Spiderman,** comment tuer Ringmaster ? Comment faire la toile ? Comment éteindre le gros ventilateur ?
Merci d'avance.

Mathieu
Dans **Lucifer's realm** comment peut-on s'infiltrer dans l'armée d'Hitler ? Vite, je craque.

Maverick (qui espère que sa septième lettre sera publiée.)
Pour Fabian (n° 39), dans **Euréka** au niveau 5, pour passer la barrière électrique « U(tiliser) parachute », « H », tu arrives dans la propriété. Pour prendre le diamant : « examiner pyramide », « entrer », « examiner statue », « prendre diamant », « sortir ». J'ai quelques questions à poser, à propos du même jeu : à Rome, comment descendre dans le ravin des lépreux ? A Colditz comment s'évader ? Au Moyen Âge, je n'arrive pas à passer le pont du chevalier, même avec 100 de vigueur et l'armure de Sir Malin. Comment procéder ?

L.T.H.
Dans **Euréka**, aventure 5, qui pourra m'aider à passer le pont dans le bureau de Von Berg sans que celui-ci s'ouvre sous mes pieds ?

Alain
En réponse à Fabrice (n° 39), dans **Sundog**. Tu peux trouver les Fruits-Veg sur Heavy, système Jonq (ou sur une autre planète). Tu peux aussi faire du ville à ville sur la planète sur laquelle tu te trouves car certaines villes ne sont pas accessibles autrement. Tu dois pour cela acheter quatre concentrators, et les mettre dans une des salles : Chip's-guns et quatre ground-scanners et les poser dans la salle de pilotage. En phase 4 il est possible de rendre le Sundog invisible. Les objets s'appellent « cloacker » et « decloacker ». Ça coûte très cher. En te les procurant par le commerce de ville à ville ou de planète à planète, il te faudra au moins 70 000 à 100 000 CR pour te procurer les huit premiers alors que les autres achats te reviendront entre 100 000 et 150 000 CR.
Les huit premiers objets, concentrators et ground-scanners s'achètent dans un bar de la ville principale (Spatioport : Système, Womred, ville Shaesho). Après avoir demandé des informations, tu cliques sur l'objet dont tu as besoin. Assieds-toi à une table, un vendeur viendra prendre contact.
Pour ma part je suis bloqué dans **Space Quest**, je n'arrive pas à trouver la cassette « cartridge », ni à sortir de la station spacelab Arcada, ni à utiliser le module de secours. Qui peut m'aider ?

Marc
Dans **Les mines du roi Aquantus** sur Amstrad, comment passer le tableau n° 7 de la face A, après avoir récupéré les lingots d'or ?

Nicolas
Dans **Castle of terror** sur C 64, j'ai réussi à obtenir une clef du vieil homme, un couteau, un os, des silex usés et une croix en or, mais arrivé au château, après avoir baissé le pont, je n'arrive pas à entrer à cause de la grille qui me coupe la tête. Merci d'avance pour votre aide.

Stéphane
Pour Philippe MR, dans **Mercenary**, je n'ai réussi que la première partie. Il existe plusieurs solutions. Une des clefs manquantes se trouve dans la station orbitale. Pour y parvenir ? L'ampli bien sûr. Ensuite, il est nécessaire de faire fonctionner la radio donc de trouver l'antenne. Il vaut mieux tout d'abord trouver la lumière. Il n'y a personne à tuer si ce n'est descendre l'astronef du beau-frère, ce qui n'est du reste pas très gentil.
Un truc amusant : un des translateurs de la station orbitale ramène dans les souterrains dont la symétrie a été inversée. Bonsoir l'embrouille !
Enfin, dans la rubrique « salut les radins », on peut s'évader sans payer. Mais pour cela il faut trouver le bon translateur : celui qui mène au bon souterrain, puis au passe (au laisser-passer), puis...

Hors limites, ce n'est pas inintéressant non plus. La mobylette se trouve à Jordan Airport. Bonne chance.

Olivier

Pour Fabrice (n° 39) dans **Time tunnel.** *Pour trouver la pièce de la carte, il faut prendre la dynamite dans le coffre en 3540, aller en -893, mettre la dynamite sur le gros rocher, l'allumer avec la torche : le rocher éclate et laisse une entrée. Entre, tout en gardant la torche pour t'éclairer. Fais attention à l'oubliette qui te conduirait au domaine des gnomes. Il y a plusieurs entrées, essaie-les toutes. Prends la lanterne qui apparaît, va vers la corbeille au serpent, ouvre-la, le serpent sort, tire sur la lanterne, une flûte apparaîtra, souffle dedans et le serpent te donnera un morceau de carte. Tu dois lire la carte reconstituée dans un miroir, car elle est dessinée à l'envers.*
Je cherche tous renseignements sur **Gauntlet** *et* **Boulder Dash 1** *sur* Commodore 64.
Merci à celui ou celle qui répondra à mes questions.

Anonyme

En réponse à Fabien (n° 39) dans **Le Casse :** *pour engager des complices, il faut aller au bar louche et taper : « Je demande un verre de Saint-Emilion ».*
A Fabrice (n° 39) dans **Amazon**, *il faut dire le nom que l'on a rentré tout au début.*
A Black Tiger dans **Lucifer's Realm,** *après la présentation, taper : look, look, listen doctor, look, talk man (jusqu'à aller en enfer), climb ledge, look water, look object, pull chain, look, look billboard, read notice, read... à part, j'aimerais savoir :*
Dans **Le Mur de Berlin**, *j'ai des lunettes, le ticket et la grenade mais je suis bloqué : que faire ?*
Dans **La Java du Privé**, *j'ai la corne et le carnet puis, que faire ?*
Dans **Baratin Blues**, *j'ai deux notes (sai et ez) et une éprouvette. Je ne puis ni entrer dans la boîte ni faire quoi que ce soit d'autre.*
Dans **Même les patates ont des yeux,** *que faire du lama et comment aller dans les endroits où il faut une carte ?*

Black Bird

Pour Philippe MR (n° 39) dans **F.R.E.E.**, *taper « tue le domestique avec le scalpel », le canard ne sert à rien.*
Pour Fabrice (n° 39), toujours dans **F.R.E.E.**, *il faut trois bouts de baguette et dans le labo taper « frappe-toi avec la baguette ».*
Qui peut m'aider ?
Ultima III, *où sont les marks et comment les trouve-t-on ?*
Malgré les conseils de Yannick, je n'arrive pas à entrer dans le château d' **Exodus**.
Tous les indices dans **Space Quest** *seront les bienvenus.*

Bertrand (Commodorien)

Dans **Hacker II** *voici de l'aide :*
Allez dans les salles gardées par les caméras n° 31, 33, 35 et 37. Vous remarquerez un petit coffre. Mettez-vous en face et montez. L'ordinateur vous demande le système de commande du MRU, répondez « ROA » (Remote Optical Analysis). Vous trouverez un classeur fermé. L'ordinateur vous demande le code d'accès; Voici les quatre codes d'accès pour les quatre classeurs : « Red 7 », « Blue 1 », « White 6 » et « White 50 ». Dans chaque classeur, il y a deux chiffres qui permettent de composer le code d'ouverture des coffres (n° 32, 34, 36 et 38). Code d'ouverture : 07041776.
Il y a aussi un bouton « on-off ». Répondez « Y » à la question « set switch to, of, position ? (Y/N) », sinon l'alarme sera donnée lors de l'ouverture du coffre.
Un dernier conseil : passez par la porte la plus proche du coffre à classeur car, sachant que la caméra est réactivée toutes les seize secondes, vous serez vite repéré. Or vous n'avez que trois MRU. Ouf !
A mon tour :
Dans **Nexus**, *où se trouve le terminal noir, comment rédiger les phrases dans le terminal rouge ?*
Dans **Infiltrator/Mission sur Terre**, *toute aide sera la bienvenue.*
Merci au Tiltboy ou à la Tiltgirl qui m'aidera.

Yannick

Dans **Les Passagers du vent**, *comment franchir le troisième tableau ?*
Le capitaine dénonce les personnages aux autorités, est-ce systématiquement ? Que mille grâces soient rendues à mon futur sauveur.

Cyril

En réponse à Michaël (n° 39) pour **Aztec Tomb :** *une fois en vue de la falaise, tape « Jump over », après avoir vérifié que tu as mis le gilet de* ▶

sauvetage trouvé dans l'île. Fais ensuite « Go beach ». N'oublie pas la carte pour passer la forêt. Bonne chance !
Je sèche lamentablement dans **The Pawn** *: que faire chez le gourou ? Comment passer les gardes des jardins ? Dans* **The Dambusters,** *où atterrir ?*

Nicolas « II »
En réponse à Samuel (n° 39) dans **Meurtre à grande vitesse** *sur EXL-100, pour ouvrir la mallette, le code est « 1720 ». D'autre part, pour entrer dans le listing du jeu, aller dans le compartiment 7, deuxième classe, trouver le sac vert (au fond à droite). Faire « F », puis « O » : vous trouverez un ordinateur ; faites « A » puis « run ». Celui-ci vous demande le code : ne mettez rien et faites un retour chariot. Il vous demande le texte. Faites rigoureusement :*
F?ZANHJ1C8ZMHX;ON?XSEG;&"FLPEJD1/ECREOISG9P?HDKP7TG puis après avoir fait un retour chariot faire : « Call Poke (50500,136, 15,0,14,246,215,0,37,32,130,46,10) : Call Exec(50500) » puis retour chariot et enfin « List ».

Antoine
Pour Frédéric (n° 39). Dans **King Quest,** *Commence par aller voir le roi et tape « talk to King ». Va chercher le coffre qui se trouve dans le pays des nuages. Plante le haricot géant « beans ». Le gnome te le donnera si tu l'appelles par son nom : « IFN-KOVHGROGHPRM ».*
Pour Fabrice (n° 39), dans **King Quest II,** *pour ouvrir la porte de la maison de l'antiquaire, d'abord retourner voir et lire les inscriptions de la deuxième porte magique.*
Dans **Black Cauldron,** *avant de quitter le château, libère Fflewddur Fflam.*
A moi de poser une question : dans **King Quest** *comment donne-t-on les trésors du roi ?*

Cyril (de Bron)
Comment me rendre sur la sixième planète dans **Oméga Planète Invisible ?** *J'ai trouvé toutes les autres solutions mais commence à désespérer.*

David
Dans **Chiméra** *pour Atari XL : j'ai trouvé la clé à molette qui est vers la droite, puis je détruis plusieurs « electric fanal », mais quand je prends la « pyramide jaune » mon compteur s'affole, on me dit d'aller dans une « blue room » mais j'ai un moniteur vert ! Il semble que les ordinateurs donnent des renseignements. Vite, je suis au bord du suicide !*

Thierry
En réponse à René (n° 38) dans **Zorro,** *on peut délivrer les prisonniers sans la clé, en appuyant sur le bouton de feu quand on se trouve devant la grille.*

Bulle
Pour Jean-François (n° 38) dans **Forest at World End.** *Après avoir reçu l'épée, tu dois trouver un mur de pierre. Lorsque tu es devant, tape « Touche Rock », la pierre bouge, tu peux pénétrer dans le château. Mara n'est pas loin. Dépêche-toi, elle t'attend.*

Jean-François
En réponse à Fabian le Belge (n° 39), dans **Dallas Quest,** *les objets utiles sont : bugle, sunglasses, shovel, enveloppe, pouch, knapsack, apple (seulement pour faire parler le perroquet), ring, parachute, flashlight mirror, show photo. Quant à moi, je suis bloqué dans la caverne avec l'araignée.*
Dans **Asylum,** *que faire avec la créature ?*

Dans **The Institut,** *comment commencer ?*
Dans **Mask of the Sun,** *comment ne pas se faire tuer par le serpent ?*
Un Tiltman Atarien.

Gilles
Que faire dans **Baratin Blues** *avec le fermier, comment arrêter la bombe, et que faire dans la pièce du parc ?*
Dans **Sorcellerie III,** *au deuxième niveau, quelle est la réponse à la question « quel est le mot de passe mon chou ? » ?*

Pierre
Pour Jojo (n° 39) dans **Gremlins :** *cherche bien le magasin dans le coin de la taverne et du cinéma.*
Pour Fabrice (n° 39), sois plus précis, dans **Transylvania :** *ton renseignement constitue le chaînon qui me manque pour avoir la solution complète !*
Dans **Opium,** *je finis soit désintégré par le sage, soit dévoré par une panthère, soit mort de paludisme. Quelles passionnantes perspectives... Alors, par pitié...*

Gilles
Dans **The Hobbit,** *est-ce que le « vicious trool » détient un renseignement ou un objet important pour le reste de l'histoire ?*
Dans **Knight Lore,** *à quoi sert le diamant ?*

Régis
Comment accéder au château en haut de la montagne dans **The Black Cauldron** *sur Atari ST. Pour* **The Pawn,** *où est la princesse ?*

Bibi le Coco
Dans **Antiriad,** *j'arrive à prendre trois des quatre éléments. Où et comment trouver l'inverseur de particule ?*

Antoine
Dans **F.R.E.E.,** *je n'arrive pas à ouvrir le passage secret : après avoir fait « arrache goupille », « déplace armoire » et « lance grenade mur », l'ordinateur me répond : « je ne vois pas de mur ». Comment, dès lors, ouvrir le passage ? Je ne trouve ni le cadran indiquant « prêt », ni le code du coffre.*

Sébastien
Pour **Red Moon,** *que faut-il faire avec chacun des personnages ?*
Pour **Mediator,** *comment faire passer le pont au cheval ? Pour construire le cheval, il faut prendre les os et les déposer sur la partie marron.*

Thierry
Dans **Entombed** *pour C 64, comment trouver la sortie dans la salle au fouet, mais je ne puis accéder aux autres salles.*
Et pour **Match Point,** *comment faire démarrer le jeu ?*

Christophe
Maiday ! Je suis bloqué dans **Karatéka.** *Après avoir passé la grille, j'arrive dans une pièce avec un seul combattant. Puis après l'avoir mis six pieds sous terre, je n'arrive pas à passer à l'autre pièce. Que dois-je faire ? Est-ce un défaut du programme ? J'oubliais : je possède un Commodore 64.*

Yan
Je possède un C 64 et éprouve quelques problèmes :
Dans **Aztec Tomb,** *je ne trouve pas la clé du collège (elle n'est pas dans la cave) et je ne sais pas comment monter sur le toit pour récupérer le morceau de bois. Quelles sont les instructions ?*
Dans **Hulk,** *à quoi sert l'anneau dans le dôme ?*

Dans le tunnel, après avoir suivi les instructions de Franck (n° 38), je meurs !

Gérald
Dans **Entombed,** *que faut-il faire après avoir passé le serpent vert et les deux grilles, car je ne vois plus d'issues ?*
Dans **Blackwiche,** *comment prendre la perle qui se trouve dans une huître, car dès que je saute pour la prendre, l'huître se referme.*
A quoi sert le crâne situé dans une salle où la vitalité descend si vite que je meurs à chaque fois ? Comment le prendre.
A ceux qui n'ont pas pu passer la salle où il y a un feu, il faut prendre « the water bucket » et ne pas oublier de le remplir dans la salle où il y a une flaque d'eau.

Didier
Dans **Obsidian,** *je n'arrive pas à regénérer les ordinateurs.*
Dans **La Geste d'Artillac,** *je suis coincé dans l'étrange bâtisse entourée de tonneaux, j'attends une aide salvatrice.*

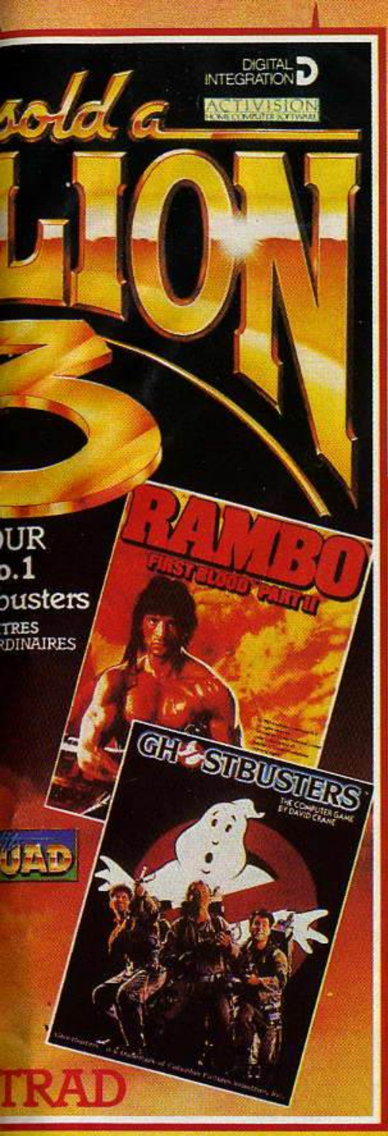
David
Dans **Tapper,** *comment arriver à trouver la tactique pour accéder au quatrième tableau : les extraterrestres ?*

François
Voici un petit coup de pouce pour **Spiderman** *(Atari et Commodore 64).*
Pour tuer Ringmasterg, il suffit de fermer les yeux « close eyes » avant de rentrer dans la pièce où il se trouve, et puis de faire « west » et « push knob and turn it ».
Dans la cage d'ascenseur, quand on est bloqué, il faut faire « push up » et puis « up » et « west ». On se retrouve alors dans la salle appelée « Penthouse ».
Pour faire la toile, il faut disposer de la poudre exotique ainsi que de la formule qui se trouve derrière le tableau de J.J. Jameson dans la Penthouse Room. Je voudrais me débarrasser de Mystério.
Dans **Alternate Reality,** *je suis au niveau 11 et je ne sais pas quoi faire, à part tourner en rond dans la cité. Quel est le but du jeu ?*

Patrice
En réponse à Jean-Pascal (n° 37), dans **Protector,** *tu dois ramener un maximum d'hommes qui sont sur les immeubles puis les amener dans la ville déserte. Une fois qu'il n'y en aura plus, une soucoupe tentera de prendre leurs hommes. Elle joue contre toi, lui tirer dessus la ralentira. Cette soucoupe partira vers la base. Il faut la suivre et détruire tout ce qui tire. Pour ne pas perdre de temps à l'endroit des lasers au sol il faut se mettre à leur niveau et tirer. Bonne chance !*

Rozenn
Pour Stéphane (n° 37), dans **L'enlèvement,** *on trouve le ticket de métro sur le cadavre qui se tient dans les buissons au pied de la tour Eiffel. Mais pour le découvrir, il faut parler au vendeur de journaux, après lui avoir acheté une revue.*
Quant à moi, je voudrais remercier Jean-Yves (n° 31) qui m'a fait avancer dans **Crypt of Médéa.** *J'ai réussi à trouver un masque à gaz et un morceau de glace dans le bloc. Que dois-je faire ?*
Et dans **Le Vampire fou,** *que faut-il faire avec la princesse et avec le prisonnier ? Comment ne pas se noyer dans la salle qui se remplit d'eau et comment ne pas se faire écraser par le poids dans la salle de torture ?*


ocean
FIGHTER PILOT
KUNG-FU MASTER
STALLONE
COBRA
Le crime est une maladie.
Il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne."
Le Cobra a l'action
Hitsquad a rassemble 4 tit
nouve
Au programme un jeu DA
DANS LA JUNGLE, UN CO
une chasse a
AMSTRAD·COMMODORE·SPECTRUM
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHAT



res extraordinaires dans son
album
RT MARTIAL, UŇ COMBAT
MBAT AERIEN, et bien sur
ux Fantomes!!

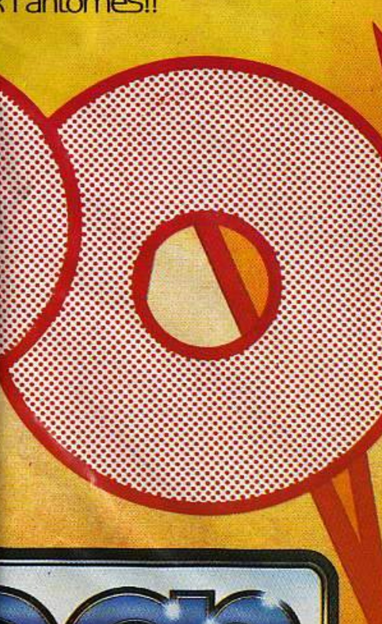
SHORT CIRCUIT™

ocean

AMSTRAD DISK

Numéro 5 est vivant! robot de série Saint (Transport Nucléaire Stratégique Artificiellement Intelligent) s'est détraqué. Et survint un évènement qui avait une chance sur un million de se produire: L'éclair qui a frappé l'automate lui a donné une conscience. Maintenant, le savant qui l'a assemblé veut de nouveau le démonter pour comprendre ce qui c'est passé. Le chef de la sécurité il souhaite s'en débarrasser afin de rentrer chez lui à temps pour le dîner.

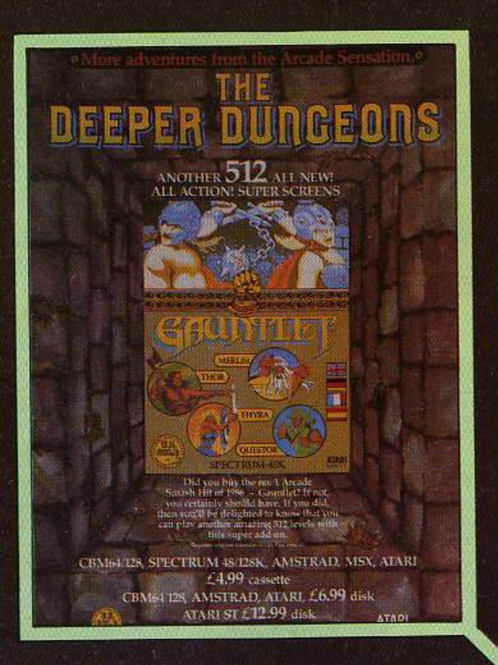
Vous êtes Numéro 5...vous êtes en vie et vous souhaitez le rester!

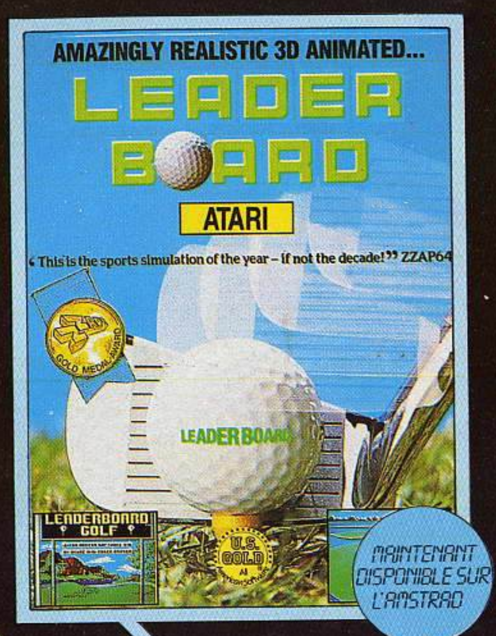


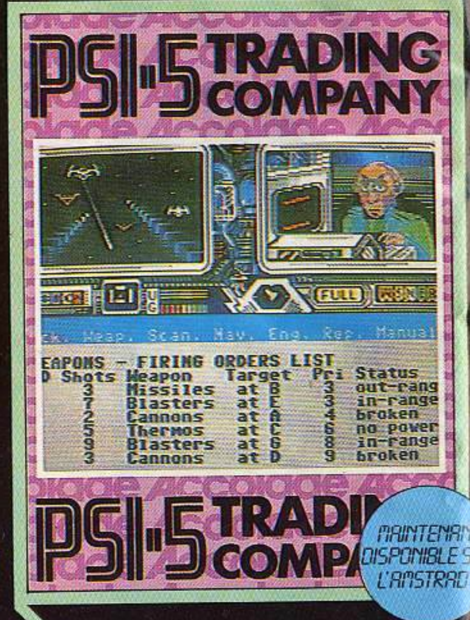
AMSTRAD·COMMODORE·SPECTRUM

UNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

IL N'Y A PAS D'E









	DECEPTOR	DEEPER DUNGEONS	LEADERBOARD	PSI-5 TRADING CO
AMSTRAD		cassette, disk	cassette, disk	cassette, disk
ATARI			cassette, disk	
ATARI ST			disk	
COMMODORE 64/128	cassette, disk	cassette, disk	cassette, disk	cassette, disk
MSX		cassette		
SPECTRUM		cassette	cassette	cassette

U.S. GOLD (FRANCE) S.A.R.L.,
ZAC DES MOUSQUETTES,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TELEPHONE 93 42 71 44

LES PASSAGERS DU VENT.2.
L'HEURE DU SERPENT
d'après F. Bourgeon

